N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#117
JUILLET–AOÛT
2000

GRAND PRIX 3
PREMIER TOUR DE PISTE

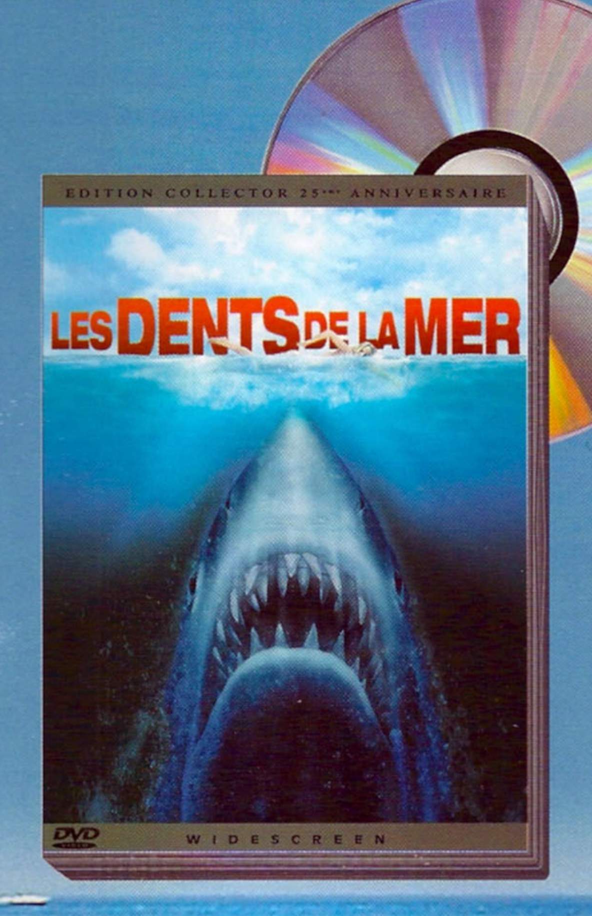


T 2788 - 117 - 38,00 F - RD

NUMÉRO 117 • JUILLET-AOÛT 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

VAMPIRE • GROUND CONTROL • EARTH 2150 • E3 SUITE joystick 117 JUILLET-AOÛT 2000 • 38 F ÉCRAN TOTAL

BONNES


EDITION COLLECTOR 25ème ANNIVERSAIRE
LES DENTS DE LA MER
DVD
WIDESCREEN

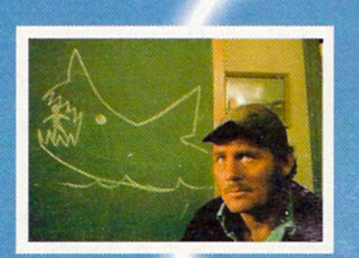

DVD
VIDEO


COLORADO

VACANCES

PLUS FORT QUE LE FILM :

LE DVD



Alerte au requin...STOP...
25 ans après...STOP...
50 minutes de making of...
STOP... 11 minutes de scènes
supplémentaires...STOP...
720 pièces à conviction...STOP...
Sortez de l'eau :
quizz interactif...STOP...
Sortez de l'eau..STOP...Sortez de l'eau...



LES DENTS DE LA MER
Liste des chapitres
Bonus
Langues
Play



GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Cet été encore, vous n'irez pas vous baigner.
Spielberg

■ 117 JUILLET/AOÛT 2000

Sommaire

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Courrier lecteurs : monsieur pomme de terre
News : Toute l'équipe
Previews : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan Le Fou (Ivan Gaudé), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé
Promotion : Hélène Chemin

LES TESTS DU MOIS

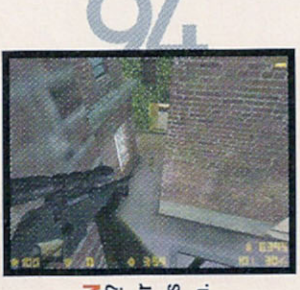
LES PREVIEWS DU MOIS

74



REPORTAGE BATTLE REALMS
Ed del Castillo (olé !), le créateur de Command & Conquer, a quitté Westwood pour monter sa propre boîte et nous prépare un jeu de stratégie temps réel qui a l'air fantastique.

82



REPORTAGE STUPID INVADERS
Vous connaissez ce dessin animé merveilleusement débile qui sévit sur France 3, Stupid Invaders ? Un jeu d'aventure bien branque est sur le point de sortir. Trop fort. Même que Seb, notre ancien testeur, a bossé dessus. Mince !

94

DOSSIER CONNEXION
Câble ? ADSL ? Morse ? Hmm... pot de yaourt ? Quelle connexion choisir pour le joueur impénitent ? Ackboo répond à toutes ces questions dans ce dossier spécial Connexion.

106

LES TESTS
Noël en été, c'est possible, avec tous ces bons jeux qui nous arrivent pour les vacances. Vampire, Earth 2150, Metal Conflict, Ground Control. Que du beau monde.

180

BÊTA-VERSIONS
Que vous soyez plutôt gros guns, grosses bagnoles ou petites pépées, ou les trois à la fois, la relève est assurée avec Deus Ex, Grand Prix 3, Crimson Skies, les futurs grands jeux de la rentrée.

ET AUSSI...

COUVERTURE
Grand Prix 3 © Microprose 2000

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 34 15.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure : CHAMPA - COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transports Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un échantillon Vivelle Dop page 35, un CD-Rom World Online page 99, ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Rédaction/Animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE OJD 1998



DÉTAIL DU CD-ROM

Avant de vous souhaiter d'excellentes vacances, permettez-nous de vous présenter nos excuses quant aux problèmes liés à la lecture des CD. Bien que ceux-ci ne posent aucun problème chez la majorité de nos lecteurs, une minorité éprouve de grosses difficultés lors de la lecture. Ce problème est extrêmement difficile à cerner, mais nous pensons avoir trouvé la solution. N'hésitez donc pas à nous contacter en cas de problème ; nous procéderons bien sûr à un échange. En attendant, j'espère que vous pourrez tous profiter des deux démos exclusives de ce mois-ci, 4x4 Evolution, et l'add-on de Half-Life : Rebellion. Ce dernier est simplement incroyable, vous verrez...

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ». Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également le lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 7.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0

Comment décompresser et lancer
LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD
sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés.
La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur
LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.



Contenu du CD n°1
Les exclusivités du mois



4x4 Evolution

Genre : Course de 4x4
Éditeur : Take 2
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EVO du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et lancez 4x4 Evolution Press. Les touches sont dans le menu Option.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



Rebellion

Genre : Add-on pour Half-Life
Éditeur : Deux frangins surdoués
Système : Windows 95/98

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX\HALF-LIFE REBELLION\ du CD2 et cliquez sur REBELLION.ZIP.

Remarque

Nécessite le jeu Half-Life. Attention, ne fonctionne pas avec le patch 1.1 pour Half-Life.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



DARK REIGN 2

FINIE LA GUERRE DES PAPYS. UN NOUVEAU RÈGNE EST ANNONCÉ.

INATTENDU, DARK REIGN REVIENT DÉJÀ FRAPPER À LA PORTE DE TOUS LES STRATÈGES ET CETTE FOIS CI, CA VA COGNER :

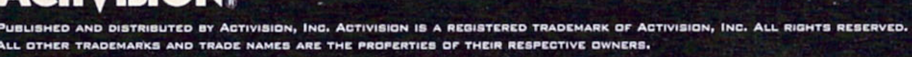
- UN MOTEUR 3D RÉVOLUTIONNAIRE AVEC VUES MULTIPLES ET EFFETS DE LUMIÈRE 3D SUR LES ARMES ET LES EXPLOSIONS.
- DES PAYSAGES 3D PERMETTANT DE TENDRE DES EMBUSCADES ET DE PLACER SES TROUPES EN FONCTIONS DU RELIEF
- 25 MISSIONS SIMPLE JOUEUR (JOUR, NUIT, PLUIE, NEIGE)
- NOMBREUX MODES MULTIJOUEURS EN RÉSEAU OU SUR INTERNET : CAPTURE THE FLAG, ALLIANCES, BAIN DE SANG







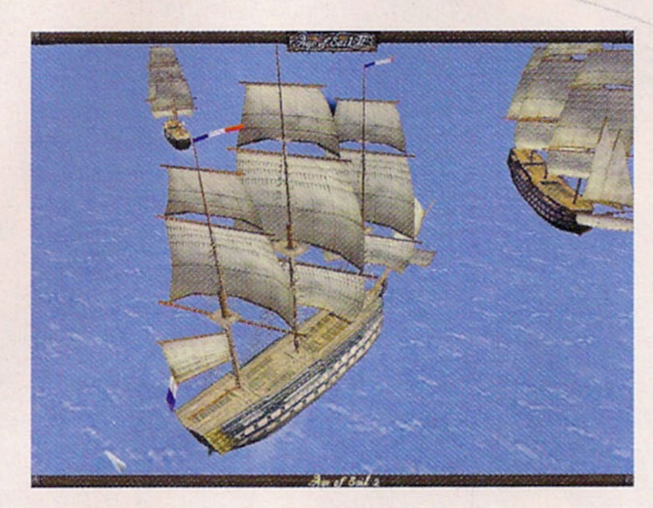








Les démos



AGE OF SAILS 2

Genre : Simulation de pirate
Éditeur : TalonSoft
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AGEOFSAIL2 du CD1 et cliquez sur AGEOFSAIL2.EXE.

Remarque

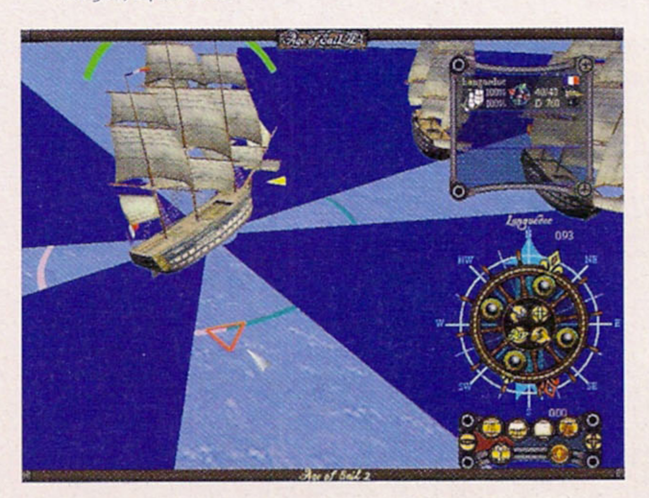
Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\AOSAIL2\AGE OF SAIL MAY 17 REV\ENGINE\ et lancez ENGINE.EXE. Sélectionnez vos bateaux avec la souris : un menu apparaît. Si les mouvements sont trop lents, appuyez sur ECHAP et changez la vitesse du temps. F2, F4, F5 sont les touches de zoom. F7 permet un retour expéditif sous Windows.

Config mini :

PII 300, 64 Mo RAM.





DAIKATANA

Genre : Quake-like
Éditeur : Eidos Interactive
Système : Windows 95/98, Open GL

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DAIKATANAdu CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Eidos Interactive. Lancez l'exécutable OpenGL pour mettre vos drivers à jour. L'opération prend un peu de temps, ne vous impatientez pas.

Config mini :

PII 400, 64 Mo RAM.

WARLORDS BATTLECRY

Genre : Stratégie
Éditeur : SSI
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WARLORDSBATTLECRY du CD1 et cliquez sur WARLORDSBATTLECRY.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Warlords Battlecry Demo.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM.







Les démos

Euro2000

Genre : Foot
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EURO2000 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

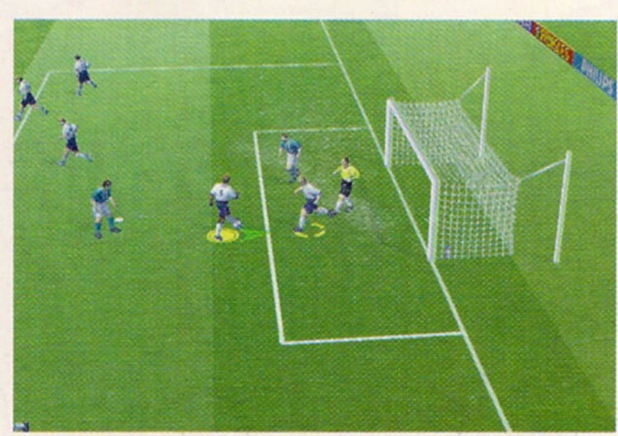
Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EA Sports.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.





Responsabilités

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



Motocross Madness 2

Genre : Cross moto
Éditeur : Microsoft
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MCROSS2 du CD1 et cliquez sur MCM2TRIAL.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Microsoft Games. Pour connaître les contrôles et configurer le graphisme, allez dans le menu Option.

Config mini :

PII 400, 64 Mo RAM.





F1 World GP

Genre : Course de F1
Éditeur : Eidos Interactive
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\F1WGP du CD1 et cliquez sur F1WGP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Eidos Interactive. Les touches sont définies dans le menu Option.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM

Les démos



Comanche vs Hokum

Genre : Simulation d'hélicoptère
Éditeur : Empire Interactive
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HOKUM du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Razorworks. Lancez Quickstar Keyboard Guide pour connaître les touches du clavier ; vous sélectionnerez le joystick dans le menu Option du jeu.

Config mini

PII 400, 128 Mo RAM.

Metal Conflict

Genre : Stratégie
Éditeur : Psygnosis
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MFATIGUE du CD1 et cliquez sur MFATIGUE.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

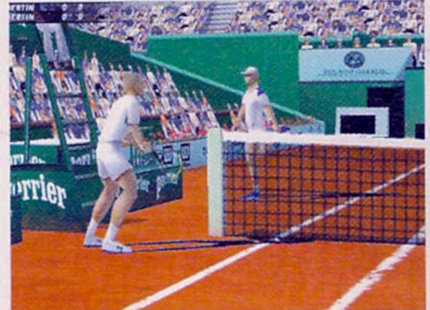
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Psygnosis. Lisez le tutorial pour connaître les touches. Les unités se sélectionnent à la souris et se dirigent avec le clic droit.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM.









Roland Garros 2000

Genre : Tennis
Éditeur : Cryo
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ROLANDGARROS2000 du CD1 et cliquez sur ROLANDGARROS2000.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Roland Garros 2000. Pour connaître les touches, allez dans le menu Option.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM.

X Plane

Genre : Simulation
Éditeur : Laminar Research
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XPLANE du CD1 et cliquez sur XSYSTEME5.EXE.

Remarque

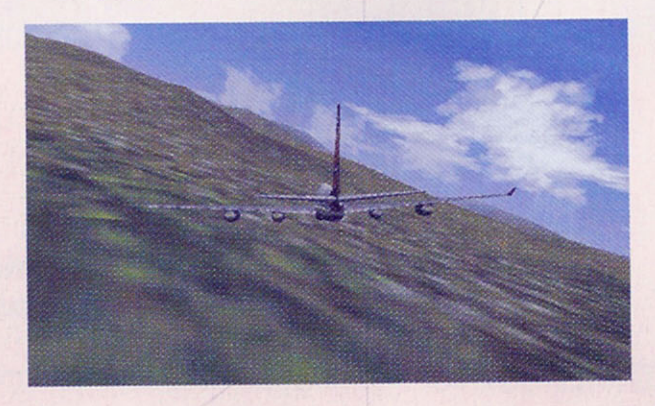
Nécessite l'installation de DirectX7.0

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\XPLANE\ et lancez XPLANE531.EXE. La démo est limitée dans le temps. Il faut absolument le joystick pour pouvoir y jouer. Les vues vers l'extérieur se commandent avec le joystick et les vues de l'avion avec les touches SHIFT et 1, 2, 3.

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM.




928
MOTOCROSS MADNESS 2
100% pur adrénaline
st parti ! Enfourchez votre moto et semez
s adversaires dans la toute nouvelle version
Motocross Madness. Vous rêvez de plus d'action
d'environnements 3-D époustouflants ? D'épreuves
velles et exaltantes ? De vraies motos et de
sations fortes ? Accrochez-vous au guidon, partez
assaut des dunes et lancez-vous dans la course
c Motocross Madness 2.
in pour que la perfection soit synonyme de sensation
olue, la manette SideWinder Freestyle Pro saura
s démontrer qu'adrénaline n'est plus un vain mot.
intenant, VOUS êtes le pilote !
Microsoft
Microsoft SideWinder®
Freestyle Pro
MOTOCROSS MADNESS 2
HONDA
YAMAHA
SPORTMOTORCYCLES
Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux
RCS Microsoft B 327 733 184 RC Evry.



Contenu du CD n°2
Joystick n° 117

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE LA JOYSLIST
Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

KIT DE CONNEXION INFONIE
Répertoire \DATA\INFONIE
Cliquez sur SETUP.EXE

QUICKTIME 4
Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS
Répertoire \DATA\SHAREWARES

DRIVERS POUR CARTES 3D (ET CARTES SON)
Répertoire DRIVERS
Faute de place, nous n'avons pu intégrer les derniers drivers sur CD-Rom, veuillez nous en excuser.

LES PATCHES
Répertoire PATCHES

FH-110FR.EXE	Flying Heroes 1.10
FHL1100.EXE	Half-Life 1.1
IG2-V105BETA.ZIP	Imperium Galactica 2 1.05
JSF112FR.ZIP	Joint Strike Fighter 1.12
MESSIAHPATCH02.EXE	Messiah
REVPATCH_122FR.EXE	Revenant 1.2
UTPATCH420.EXE	Unreal Tournament 4.2
WOT333BI.ZIP	La Roue du Temps 3.33b

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION
Répertoire COMMUNICATION

BPFTP120.EXE	Bullet Proof 1.2
DIRC.ZIP	DiRC
DYNDNS4.ZIP	Dynamic DNS
EZPOP.ZIP	EZ Pop lecteur de mails
F_X86T32.EXE	WS-FTP Pro 6.5
GCDS.ZIP	Serveur dédié Ground Control
GSM-V2_3.ZIP	GameSpy2mIrc 2.3
LINKCHECK.ZIP	Pour checker ses liens favoris
LIQUIDFTPSETUP.EXE	Liquid FTP
MDSETUP.EXE	Mass Downloader v1.2.95 Service Release 2
MIRC571T.EXE	MiRC 5.71t
NTCRT303.EXE	CRT Version 3.1 beta
NTRCK_BETA.EXE	n-Track 2.1.4 beta2
QIRC.ZIP	Client iRC pour Quake 3
TS15EVAL.EXE	TopStyle
VR50B.EXE	VisualRoute v5.0b
ZS_B670J.EXE	MiRC Scrip ZaTi

LE GRAPHISME
Répertoire GRAPHISME
Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste ci-dessous), ainsi que les sharewares suivants :

BLENDER1_72	Modeleur, Renderer 3D
D3DDREAMS.ZIP	3 économiseurs d'écran en Direct3D
ELECTRIC.ZIP	Économiseur d'écran
FR03-P1.ZIP	Démo accélérée 3D
IMAGES.ZIP	Images lecteurs
IVIEW317.EXE	IrfanView Version 3.17
KINE45.EXE	Kinemorphic 4.5
MARS3D23S.ZIP	Démo 3D
MAYAPAINTEFFECTS.EXE	Économiseur d'écran
MAYAPAINTEFFECTS2.EXE	Pack d'objets
MAYAPAINTEFFECTS3.EXE	Pack d'objets
SPACEBATTLE.EXE	Économiseur d'écran
THEME01.ZIP	Économiseur d'écran
WFX075.EXE	Windows FX bêta 0.75
X-AQUA.ZIP	Démo 3D

LES JEUX
Répertoire JEUX

HALF-LIFE REBELLION\REBELLION.ZIP	MOD solo exclusif Joystick pour Half-Life
AH1023.EXE	Aces High
AHHIRES.EXE	Aces high patch
AOKSCENARII.ZIP	Scénarios pour Age of kings
B6065.EXE	Mise à jour Counter-Strike 6.0>6.5
BELOTE2000FREVAL.EXE	Belote 2000
BOMBER.EXE	Bomberman
CCTFBETA99.EXE	Mod CCTF pour Quake 3
CHESS-0.21.ZIP	Jeu d'échecs
CHRONIC.ZIP	Mod Chronic pour Quake 3
CS_FREESTYLE.EXE	Maps Counter-Strike
CYCLONE.ZIP	Jeu de plateau
DE_KAPACITY.EXE	Carte Counter-Strike
DE_PLUTONIUM.EXE	Carte Counter-Strike
FA_RC-12.EXE	Mod Firearms 1.2 pour Half-Life
FA_RC-20_PATCH.EXE	Patch pour Firearms 1.2
GT2.ZIP	Voiture pour NFS5
HLLANC1.EXE	Lanceur de maps pour Half-Life
JUMBOT19.ZIP	Bot pour Half-Life
L'ASSASINAT.ZIP	Campagne StarCraft
MAPPACK1.ZIP	Pack de Maps pour le Mod Matrix
MATRIXHL05.EXE	Mod Matrix pour Half-Life
MED2.EXE	Rogue Spear MOD
MED2PATCH.ZIP	Patch pour le MOD Med2
NOX_MAPS.ZIP	Cartes pour Nox
P4.EXE	Puissance 4
POKERPRO99EVAL.EXE	Poker Pro
POW10A.ZIP	QUAKE 3 Prisonners of War
Q3JBBETA2.ZIP	Quake 3 JailBreak
Q3JBBETA2_2.ZIP	Patch pour Jailbreak
REQ3A-V06PB3-WIN32.EXE	Quake 3 Mod Requiem
RIDERSETUP.EXE	Moto Racer 2 pack de skins
ROGUESPEARMIS.EXE	60 missions pour Rogue Spear
ROGUESPEARMOD1.EXE	Des Mods pour Rogue Spear
ROGUESPEARNATO3PATCH.EXE	Le patch pour le Mod NATO pour Rogue Spear
ROGUESPEARNATO3RS.EXE	NATO pour Rogue Spear
ROGUESPEARNATO3UO.EXE	NATO pour Rogue Spear Urban Ops
SHUNT07.ZIP	Scientist Hunt 0.7
STARCRAFT.ZIP	Des cartes StarCraft
STAR_CAMPAGNE.ZIP	Campagne StarCraft
TAROTPRO99EVAL.EXE	Tarot Pro
U4ET_V401.ZIP	Unreal 4 Ever MOD
WCA_HL.ZIP	Niveau solo pour Half-Life
WEAPONS11.ZIP	Mod Half-Life
WFA-BETA-PREDOWNLOAD.EXE	Quake 3 Weapons Factory
WORLDCRAFT3.EXE	WorldCraft 3.0
ZZZPOW11.ZIP	QUAKE 3 Prisonners of War

LA MUSIQUE
Répertoire MUSIQUE

ABDONIX.ZIP	Skin Winamp
GC_MAINTHEME.ZIP	Musique Ground Control
GRUIK2.ZIP	Musiques XM
LE TITANE DE CARBONE.ZIP	Musiques lecteurs débiles
SHOUTCAST-1-6-0-RC2WINDOWS.ZIP	Shoutcast, radio MP3
WINAMP.ZIP	Skin WinAmp
WINAMP264.EXE	Winamp 2.64
YPLAYERINSTALL.EXE	Yahoo Player
ZIKMU.ZIP	Musique lecteur

LES UTILITAIRES
Répertoire UTILITAIRES

CASTERNTIA.ZIP	Éditeur HTML
CPUCOOL9.ZIP	CPUCool 5.1.9
INDEX CD JOYSTICK.ZIP	Index patches et tests
NAPANDCOFFEE.ZIP	Nap & Coffee
PVBETA.EXE	PolyView 3.40 Beta 2
QI JUIN 2000.ZIP	Fanzine lecteur
SENSIVA_FR201S.EXE	Sensiva 2.01s
TGINSTALL0811.ZIP	Terragen
TUCL70BETA3ASETUP.EXE	The Ultimate Cheat List! 7.0 Beta 3a
VIRTUAL CATALOGUEUR.ZIP	Catalogueur de CD
WARP10.ZIP	Utilitaire de raccourcis
ZTW147M.EXE	ZTreeWin v1.47m Beta

LA PHARMACIE
Répertoire PHARMACIE

HEDIT21.EXE	Hedit 2.1 (éditeur hexa)
IPESETUP.EXE	Anti-virus
IPEUP379.EXE	Mise à jour de l'Anti-Virus
WINZIP80.EXE	Winzip 8.0



17" – A702HT
1600 x 1200 @ 77Hz
2 300 F HT*

19" – A901HT
1920 x 1440 @ 77Hz
3 800 F HT*

22" – A201HT
2048 x 1536 @ 82Hz
6 000 F HT*

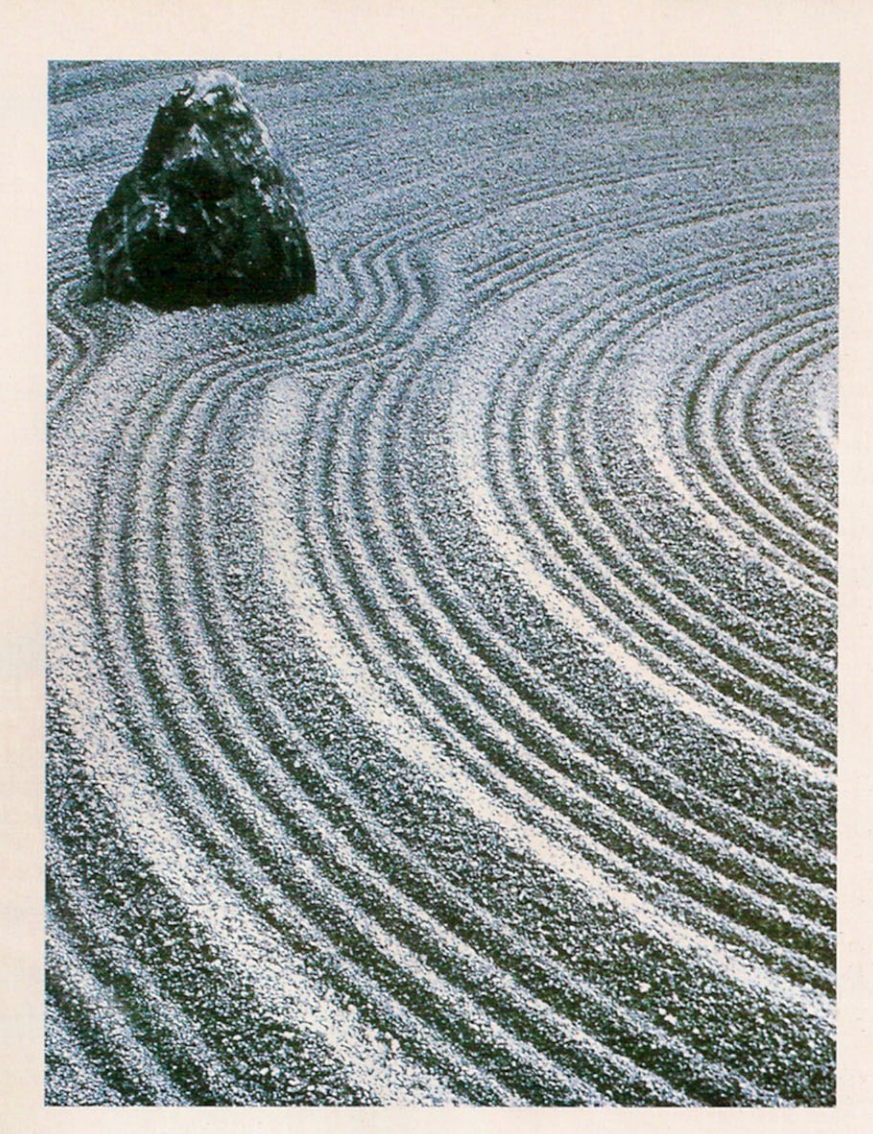


S-HS
Option Hub USB multimédia
pour moniteurs CRT
700 F HT*

ENTREZ DANS L'UNIVERS IIYAMA
www.iiyama.fr



Parc des Expositions
Porte de Versailles
Stand n° E 67



Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations :
Tél. : 01 60 06 28 39 - Fax : 01 60 06 28 36

* prix moyens constatés en boutique hors TVA et hors transport. Selon les circonstances, les moniteurs peuvent être proposés à un prix supérieur ou inférieur.

REFLEXION FAITE

Si vous recherchez la perfection.
Gamme Diamondtron® Natural Flat IIYAMA : la voie est toute tracée.

Et pour toucher au but IIYAMA a associé sa culture du moniteur au top de la technologie actuelle. Tube Diamondtron® Natural Flat pour un affichage vraiment lumineux, plus contrasté et plus net, surface parfaitement plane pour supprimer tous les reflets, design élaboré. IIYAMA est aujourd'hui la ligne pure à suivre en toute quiétude pour qui veut s'élever.



POURQUOI S'EN PRIVER ?



Half-Life 1.100

Attention, patch indispensable pour faire des choses à plusieurs avec Half-Life. Comme la mode des mods est à son firmament, il ajoute le code de Team Fortress II qui nous a bien fait rigoler pendant deux mois d'affilée (c'était avant qu'on découvre la blague du « Con qui dit non »). Il est de plus compatible avec les nouvelles souris à 60 boutons, nous offre trois nouvelles maps surpuissantes et affiche des infos de statistiques détaillées. (Si vous ne connaissez pas encore la blague du « Con qui dit non », écrivez au journal.) Le patch fait 39 mégas et est disponible au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=120

Martian Gothic

Des fois, je comprends pas, y a des boîtes qui ne se cassent pas le cul niveau programmation en se cantonnant à des jeux d'aventure avec un moteur à peine plus compliqué qu'un Jeu de l'Oie, et qui se payent tout de même des bugs. Oui, je suis d'une mauvaise foi absolue. Ce patch pour Martian Gothic permet ainsi de remapper une fonction au clavier (chouette), possède un meilleur calcul du Z-Buffer pour les collisions, et ajoute des voix ici et là (mégachouette). Taille: 1.8 mégas ; disponible au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=653





Messiah 0.2

Dans la hotte du Père Noël (oui, il fait des heures supp' en juillet), un tout nouveau patch pour Messiah contenant tout et rien. Il s'occupe de bugs graphiques survenant lorsque le perso est en pleine résolution. Il permet aussi de rendre le jeu plus stable lors des chargements de parties et, juste au cas où, désactive le pré-chargement de niveaux. J'oubliais : il offre une possibilité de participer à une tombola organisée par la maman de David Perry.

C'est l'été, les développeurs en profitent pour se reposer afin d'être en forme pour la rentrée,

patches

et ainsi pouvoir nous préparer des patches toujours plus nombreux. Oui, ça va être chouette.

Urban Operations (Rogue Spear)

Redstorm vient de se fendre d'un patch digne d'un roman de Tom Clancy (« Red Patch Rising »), un truc assez énorme pour Urban Operations l'add-on de l'excellentissime Rogue Spear. Celui-ci rajoute des fonctions et corrige des bugs par poignées. Au programme donc, une correction des textures en réseau, nos propres adresses Ip apparaîtront sur les serveurs, l'impossibilité de straffer rapidement en mode zoom (les réticules deviendront instables lorsqu'on jettera un coup d'œil ou que l'on rechargera l'arme). Les pains de C4 ne seront plus un obstacle aux mouvements, l'ajout d'une option dans RSConfig qui permettra de cacher le bureau lors des changements de modes de jeu (améliorant la compatibilité avec certaines cartes graphiques), et la diminution à des proportions raisonnables du son de certains silencieux ainsi que des flashs de tirs. Les terroristes arrêtés ne jetteront plus des coups d'œil comme s'ils étaient encore armés.

En reseau, on trouvera une option pour supprimer la vue à la 3e personne, les uniformes des missions en mode coopératif seront corrigés, et adieu les variables constantes que certains arrivaient à modifier dynamiquement dans la mémoire. Oh les lourds !





Comanche Hokum 1.4.1.c

Le tout dernier patch pour Ennemy Engaged : Comanche Hokum corrige quelques petits problèmes de modèle de vol et de comportement de l'ennemi. Le mode multijoueur est plus stable et quelques options font leur apparition pour virer certains sons. Les problèmes de compatibilité avec les Riva 128 ont été réglés, ainsi qu'avec les Banshee, qui bouffaient le curseur de la souris. Oui, faut leur donner à manger, des fois. Le pilote automatique a été ajouté aux modèles de dégâts et peut désormais être endommagé ; l'effet de l'anneau de Vortex a subi lui aussi une amélioration. Du coup, on pourra encore mieux décrocher une fois privé de portance. Ça va être la fête alors. Le patch de 3 mégas est dispo au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=659





Bob Arctor

COURRIER

Gros tas de mails

Où télécharger la dernière version de Worldcraft ? Je ne la trouve pas.

Engy

Tiens, un fan des Rolling Stones. Effectivement, Engy, la diffusion de Worldcraft3 est pour l'instant presque confidentielle sur le Net. Vous pourrez cependant le télécharger à l'adresse suivante : ftp://ftp.download.com/pub/win95/games/worldcraft3.exe

Je cherche un site - de préférence en français - où on peut trouver une description précise des armes de Counter Strike : avantages, portée, zone de dégâts, efficacité, inconvénients. Ce serait bien.

Samuel s.

Le site de FrenchZed : http://frenchzed.online.fr reste la référence absolue.

À chaque fois que j'éteins mon PC, ce con cherche quelque chose dans le lecteur de disquettes. Apparemment, je ne suis pas le seul à avoir ce problème. Mais que se passe-t-il ?

Colonel Yaco

Ah, un coup classique : vous avez probablement installé un anti-virus qui, par défaut, scanne tous les lecteurs avant l'extinction. Désactivez cette option.

Je cherche un bon site francophone sur l'overclockage.

Kleenex

Pourquoi pas www.hardware.fr, histoire d'inaugurer leur nouvelle adresse ?... un genre de pendaison de crémaillère, mais où c'est le processeur qui est pendu. Je rappelle également notre rubrique « C'est le Delco » qui aborde justement ce sujet (dossier en 3 partie dans les numéro 115, 116 et 117. Oui, ce même 117 que vous avez entre les mains, la).

Je cherche un petit programme très simple à utiliser pour désinstaller DirectX.

Christophe B.

Je vous le confirme, c'est bien pratique de pouvoir changer de version de DirectX. Le programme qu'il vous faut est DirectX Uninstaller : www.ebrink.com/dxun/downloads.html

Est-il autorisé de réaliser un mod sur un film, comme ceux qui le font sur « Matrix » ?

Dankes

« Toléré » serait plutôt le terme exact, à la place d'« autorisé ». Oui, à condition que ce mod soit à la fois gratuit et non commercial (le premier n'impliquant pas forcément le second, par exemple s'il est gratuit, mais avec de la publicité dedans).

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENTS BP2 – 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 01.55.63.41.15
- Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK
- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Trafic de barrettes

Dans un magasin, on m'a dit que sur mon portable, je ne pouvais mettre que des barrettes de RAM de la même marque que l'ordinateur... Jusque-là pas de problème. Là où ça se complique, c'est qu'une petite barrette de 64 MB avoisine les 2000 F. Est-ce que cette information est juste ?

Gaston Cyber

Cher Gaston, ce procédé est malheureusement très courant sur les ordinateurs portables. Il permet aux constructeurs de vendre ensuite leur RAM de format spécial à des prix prohibitifs.

Mille fois merci aux êtres bizarres et insomniaques qui hantent l'IRC #joystick et tout particulièrement à Lugosi, beeh_ehm, xtd, MrSabaway, PlugCS, CastorFou, Moloss et Krog.

Tous les mois, et c'est inévitable, certains d'entre-vous n'arrivent pas à faire fonctionner le CD. Le problème (heureusement très rare) peut provenir de deux sources ; premier cas, le CD est simplement mal gravé, c'est comme la fève dans la galette, sauf que le gagnant a perdu. Second cas, un problème de synchro peut apparaître entre votre lecteur et notre CD. Dans tous les cas, renvoyez-nous le CD défectueux en stipulant « CD Défectueux » sur l'enveloppe. Précisez la marque et les caractéristiques de votre lecteur pour nous aider à corriger le problème et surtout, n'oubliez pas de nous communiquer votre adresse pour qu'on vous en envoie un nouveau. Merci pour vos mots tendres dont je ne me lasse pas.
Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

Panaris, impétigos, éruptions cutanées et autres soucis informatiques

Dites, qu'est-ce que ça veut dire quand un jeu passe en « Gold » ???

Nicolas V.

Cela veut dire qu'il se transforme en quelque chose d'assez jouable pour être commercialisé. Passer en Gold signifie précisément que la version finale (le Master) a été gravée par les développeurs et qu'à partir de celle-ci seront pressés les CD vendus dans le commerce. Le nom vient de la couleur doré des CD servant de master.

- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : www.joystick.fr Cliquez sur « Contact ».
- Propositions de programmes, images, maps, etc., à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Diablo 2, non, non et oui

Maintenant que la démo de Diablo 2 accessible à tout le monde est dispo, faut-il se taper les 100 Mo de téléchargement ou sera-t-elle sur le CD de juillet/août ? Diablo 2 sera-t-il jouable sur un 200 MMX, 32 Mo de RAM. Sortira-t-il en juillet ?

Z-ism

Non, non et oui. Vos informations sont erronées, et à l'heure où je tape ces lignes (seigneur... 2 heures du matin et il me reste encore toutes mes news à écrire), il n'y a pas encore de démo de Diablo 2 téléchargeable ; le programme que vous trouverez est en fait un version destinée aux bêta-testeurs et, après avoir téléchargé 100 Mo, vous aurez la surprise de vous voir demander un mot de passe personnel. Votre configuration me semble trop légère pour la gourmandise de Diablo 2. Le développeur annonce un P233 au minimum ; quant à Bob Arctor, il préconise carrément un P300. Enfin, oui : Diablo 2 devrait être mis en vente courant juillet.

Où ça ? Dans le CD de Joy

Dites ? Il n'y a pas une méthode pour avoir la nouvelle version de Counter Strike et le dernier pach d'Half-Life sans le télécharger ? J'ai qu'un modem moi, comment j'fais ? Vous allez les mettre sur le prochain CD-Rom, j'espère hein ?

Maxigor

Évidemment, ces patches importants sont systématiquement inclus dans les CD de Joy. En revanche, concernant le patch 1100 d'Half-Life, faites très attention : il utilise le SDK2 ce qui implique que tous les mods (excepté Counter Strike 6.5) refuseront de fonctionner à partir du moment où vous aurez appliqué ce patch. Voici donc la solution (de fortune) que nous vous proposons : installez deux fois Half-Life et ne patchez que l'un des deux en version 1100. Utilisez la version patchée pour jouer à Counter Strike et la version postérieure pour continuer à jouer aux autres mods.

Les musiques du CD sont téléchargeables sur le site de Joy ?

Non, elles ne sont pas sur le site Joy, mais Fishbone et Iansolo peuvent venir chez vous pour les jouer en live. Si cette proximité vous semble excessive, vous trouverez ces morceaux au format MP3 dans le CD, répertoire Data (il faut afficher les fichiers cachés).

Les dossiers de la honte

Ne connaîtriez-vous pas, par le plus pur des hasards, un système permettant d'empêcher l'accès à certains dossiers que l'on souhaite protéger en toutes circonstances ?

MetalHead666

Je devine aisément que sous le rude pseudonyme de MetalHead666 se cache un cœur pur, désireux de protéger le dossier contenant son journal intime, la photo de l'être aimé (rencontré sur les salons d'AOL sous nick Reveuse93) ainsi que des brouillons de lettres d'amour et de poésies. À l'adresse suivante : www.pc-magic.com vous trouverez deux sharewares (à utilisation illimitée donc) particulièrement bien faits : Magic Folder cache les dossiers de votre choix, et sa version avancée, Encryption Magic Folder, rend invisibles ET crypte les informations contenues dans les dossiers. Les deux programmes n'utilisent pas de ressources car ils ne restent pas résidents en mémoire. Pour éviter l'ultime déconvenue qui survient quand on perd son mot de passe, il est aussi possible de créer une disquette de déverrouillage.

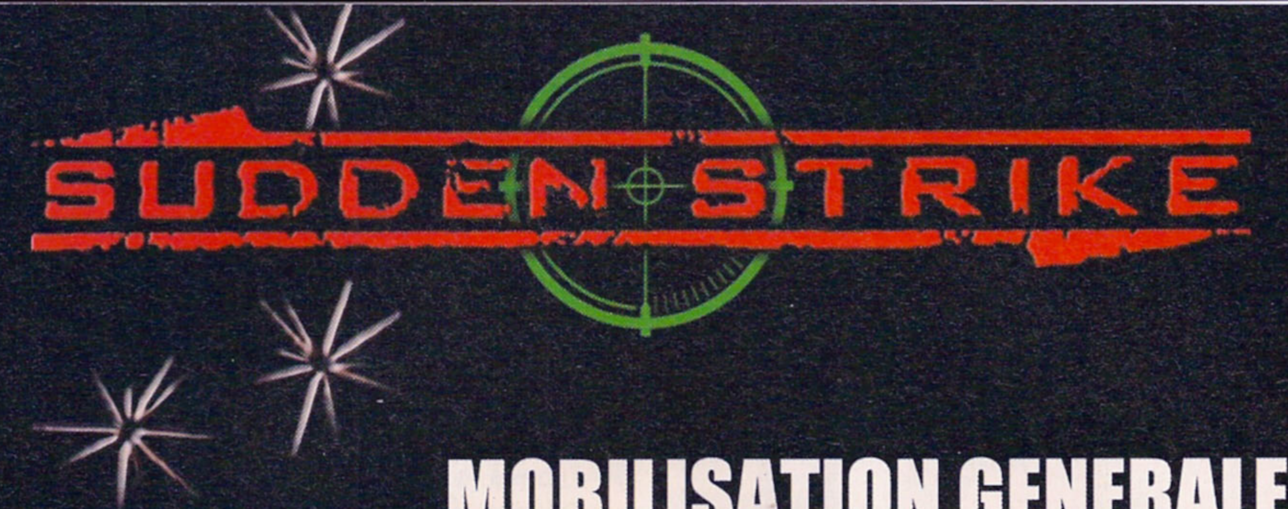
À vendre, moteur gratuit mais payant

Dans l'article de l'E3 sur Black & White (Joy 116), vous dites que Lionhead pourrait mettre à disposition le moteur 3D ainsi que ses sources dès que le jeu sortira en octobre. Comment en savoir plus ?

Bofbof

Évidemment sur leur site www.lionhead.com qui, soit dit en passant, est une inépuisable mine de liens, d'informations et de conseils pour les développeurs de jeux, professionnels et amateurs. Attention, les sources seront mises à disposition, mais le moteur ne sera évidemment pas libre de droits en cas d'utilisation commerciale.


Faites-vous rembourser jusqu'à 300 FF sur l'achat d'une carte son Creative.
Offre valable du 1er avril au 30 septembre 2000.
Conditions de l'offre sur notre site Web www.europe.creative.com/promotion
Eteignez-moi ce PC!
* Vivez l'Expérience
Le son digital sur PC
Maintenant vous profitez de volumes extrêmes sans distorsion sonore. Avec les haut-parleurs Creative, nos cartes son Sound Blaster et notre expérience du son digital, vous aurez toujours le plaisir d'écouter un son hi-fi à partir de votre PC ou système Home Cinema.
(même si vos voisins ne sont pas toujours d'accord...)
CREATIVE
Live the experience*
www.europe.creative.com
DeskTop Theatre 5.1
Live!
PLATINUM
gamme couvre tous les types de haut-parleurs, des solutions 2 voies jusqu'au Home Cinema. Consultez notre site Internet www.europe.creative.com



MOBILISATION GENERALE

DEBARQUEMENT PREVU : SEPTEMBRE 2000







Débarquez vos troupes, prenez d'assaut les positions stratégiques, remportez des batailles d'anthologie, bombardez et parachutez vos troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Tout ce dont vous avez rêvé pour un jeu de stratégie temps réel est dans Sudden Strike.

Sudden Strike, c'est le grand spectacle à l'état pur, la guerre comme jamais un jeu vidéo ne vous l'avait proposée jusqu'ici : un réalisme éblouissant, des graphismes somptueux, une jouabilité exemplaire, des cartes d'une taille impressionnante, un nombre gigantesque d'unités et des combats d'une intensité rare .



GOA
Tous les jeux, tous les joueurs
www.goa.com



dito

Cyrille Baron

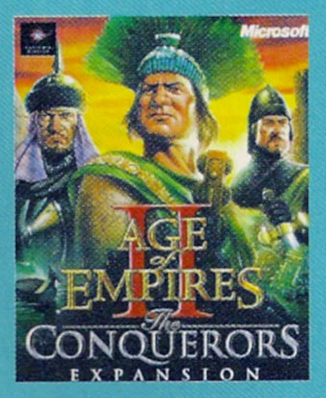
Qu'est-ce que vous voulez que je raconte ? Là, j'ai surtout envie de partir en vacances, et puis voilà. Des vraies vacances, hein et pas un truc pour e-crétins comme on le voit en ce moment dans une pub. Vous savez, celle où un jeune couple propre sur lui se balade dans une euro-ville ressemblant à un décor de train miniature (Prague ? Vienne ? Amsterdam ?). Le jeune couple propre sur lui croise plein de gens complètement allumés(ça doit être Amsterdam) qui leur communiquent des nouvelles. Des nouvelles de la famille, des nouvelles du boulot, des nouvelles de tout. Un moment, ils passent même devant un digicode d'où s'échappe une voix les informant que la réunion de lundi est repoussée. J'imagine que le « concept », c'est que grâce à le progrès, ils vont pouvoir prolonger leur séjour. Et pourtant, chaque fois, rien à faire, ça me fout des frissons. Ça me fout même les boules. Le plus fou, c'est qu'on veuille nous faire croire que le progrès, c'est ça. Plus moyen d'être tranquille. Faut être joignable tout le temps, partout. T'es en week-end avec ta copine, et au détour d'une rue, paf ! ton employeur te tombe dessus. C'est quoi, la prochaine étape ? La lampe-de-chevet-lecteur-de-mails, des fois qu'on ait besoin de nous joindre pendant qu'on dort ? Argh ! Surtout pas de temps mort, hein, faut pas que la machine s'arrête. Remarquez, les gens adorent ça apparemment ; ce flot d'informations constant, ça permet de sentir qu'on participe à un truc rudement important. Tellement important, d'ailleurs, qu'il nécessite d'être commenté à grands coups de portable. Bliblibli... « Allo ? T'es où, là ? Moi, je suis devant les rayons des surgelés, j'achète une pizza ». Bliblibli... « Allo ? Ouais c'est moi... ben je suis devant l'immeuble, là... je me dirige vers l'ascenseur... À tout de suite ! ». Au secours ! Faut-il que la société soit perverse, pour vouloir transformer tous nos jouets électroniques en outils de travail !

Telex



L'excellent Ground Control est en cours de conversion pour la PlayStation 2.

L'âge du bénévolat



Le grand concours organisé par Ensemble Studios (Age of Empires 2) vient de prendre fin. Le gagnant, qui va voir son scénario publié dans la prochaine expansion du jeu (Age of Empires II : The Conquerors Expansion CD), est un Allemand du nom d'Andreas Marscheider. Son scénario Anno 782, parmi une dizaine de finalistes, a été plébiscité par les auteurs. Bruce Shelley a déclaré que c'était un scénario élaboré avec beaucoup d'intelligence et comprenant plusieurs changements d'intrigue pendant le jeu, ce qui dénote une utilisation intelligente des Triggers. Voilà, pour les experts seulement.

Séquelles

Ce crétin de pomme de terre avait l'habitude de dire à une époque où il détestait toutes les suites de grands films. Il a suffi de lui citer « Le Parrain II » ou « Alien » pour lui faire prendre conscience de sa bêtise. Pareillement, j'avais dit la même ânerie à propos des jeux et là, avec Aliens Versus Predator II, je m'en prends plein les dents tant je suis content que la Fox et Monolith aient annoncé la suite de cet excellent titre pas assez connu. On en sait encore peu de choses, excepté qu'il sera aussi prévu pour la X-Box et que les développeurs auront accès aux archives des films « Aliens », qui contiennent de quoi faire une dizaine de nouveaux films ou un millier de nouveaux jeux vidéo.



Les cafés Balunga vous présentent le jeu de l'été

Jusqu'à présent, c'était la spécialité des jeux de sport d'insérer des publicités dans leurs décors. Ça participait à l'ambiance et ça arrondissait les fins de mois... Tout le monde était content. Mais voilà que la société Adaboy se propose de généraliser la pratique. Sa technologie TMT permettra aux développeurs d'insérer des publicités dans leurs jeux, aussi bien en 2D qu'en 3D, en puisant dans une réserve de pubs afin de cibler précisément le profil marketing du joueur. L'annonceur aura accès à des statistiques précises en retour : nombre et temps de visionnage. Ça va me faire bizarre de manger du Pampers dans mon Quake. Reste à voir si ça fera baisser le coût des jeux... Y a intérêt. Bah, j'imagine que ce projet sera abandonné, comme les 142 000 projets similaires. Et c'est tant mieux.

www.adaboy.com

Big Brother s'UPgrade

La NSA, la fameuse agence gouvernementale américaine chargée, entre autres, d'espionner la Terre entière grâce au réseau Echelon, annonce qu'elle fera appel au secteur privé pour mettre à jour ses équipements informatiques. Les machines actuelles de la NSA commencent en effet à avoir du mal à digérer la quantité phénoménale de données qui circulent, souvent de manière cryptée, sur le Net ou par les ondes. Un consortium d'entreprises américaines a donc été créé afin de fournir aux espions américains pour 5 milliards de dollars de grosses machines pleines de processeurs prêtes à violer en toute impunité la vie privée des habitants de la planète. Tout va bien.



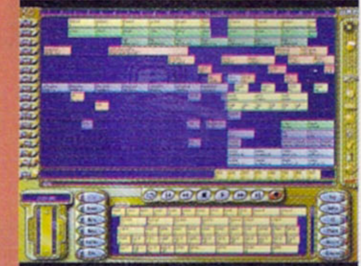
Airport 2000 Volume 2



Wilco Publishing sort ce mois-ci un add-on somptueux pour Flight Simulator : le deuxième volet d'Airport 2000, un pack complet comprenant entre autres des scénarios ultra-détaillés. Le premier volet d'Airport présentait des grands aéroports tels que LAX ou LFPG. Airport 2 renouvelle l'expérience en proposant (à grand renfort de vraies textures et de détails inimaginables) les installations de Heathrow, Boston Logan, Barcelone, Miami et Nice Côte d'Azur. La réalisation de ces aéroports est incroyablement fidèle et offre des détails jamais vus dans FS. Pour les découvrir, le soft offre une dizaine d'aventures (vols) livrées dans le pack et retraçant des voyages entre ces villes. Au cours de ces vols, vous pourrez entendre des sons, et vous seront proposées des situations d'urgence. Comme si ce n'était pas assez, le pack comprend aussi six avions livrés avec les modèles et les tableaux de bord. Avec, là aussi, que du prestigieux : Boeing 767, 737-300, Airbus A-320, MD-83, Bae146 et King Air 350. Tous les avions sont animés, possèdent des verrières transparentes et un modèle de vol très réaliste. On dispose de véritables check-lists, de panels photoréalistes d'un système d'autoland, d'une procédure de pushback et de deux livrets sur les aéroports détaillant toutes les procédures de décollage et d'atterrissage.

Hip Hop Ejay, ze comme baque

On ne change pas une équipe qui gagne, et c'est pourquoi on note l'arrivée d'un nouveau venu dans la série des Ejay. Hip Hop 2 propose à tous les nuls en groove de raper facile, en fournissant 3 500 samples inédits, un séquenceur light, et enfin quelques gadgets bien pratiques : effets, table de scratch, boîte à rythmes, time stretching. De plus, les adeptes retrouveront les voix et échantillons utilisés sur le nouvel album du groupe KDD. La qualité du produit reste fidèle à la gamme, et propose un rapport qualité/prix imbattable. Les samples sont en revanche toujours en format propriétaire, ce qui empêche de les réutiliser facilement avec d'autres softs. C'est quand même un peu lourd pour des sons livrés libres de droits. En fait, personnellement, j'attends surtout un Ejay « New Wave » pour faire du Partenaire Particulier ou de l'Indochine, mais je crois que je vais pouvoir attendre longtemps.





C'est vraiment trop injuste la vie à Joystick. Je veux rentrer chez moi, pour jouer à Ultima Online Renaissance, et au lieu de ça, me voilà ici pour écrire sur UOR, justement. Je vais être obligé de vous faire part des nouveautés de cette version par rapport à Ultima Online Second Age au lieu d'en profiter, égoïstement, moi et mes milliers de potes. Déjà, le prix a de quoi réjouir : moins de 190 balles avec 1 mois d'abo gratos et sans obligation de le prolonger (60 F/mois) !



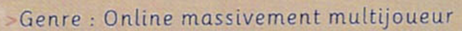
Cette image me fait mourir de rire. La bonne nouvelle, c'est que le type se trouve juste devant un healer qui pourra le ressusciter dans la seconde qui suit.



L'aide d'Ultima Online part d'un bon sentiment, mais elle ne couvre qu'une infime partie de l'ensemble. Défaut : les sorts sont traduits dans le manuel, mais pas dans le jeu.



L'interface est modulable à volonté.



>Genre : Online massivement multijoueur
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Origin
>Sortie prévue : Déjà sorti

Ultima Online RENAISSANCE



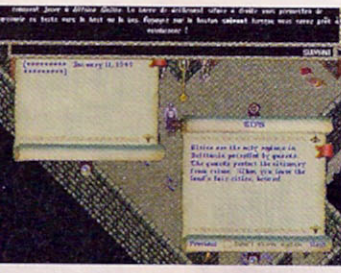




Rien que ça. C'est LE bon plan de l'été. Un mois de villégiature à Britannia pour une somme aussi modique renvoit au placard les destinations estivales à la mode. Cuba ? Israël ? Ski d'été à Gstadt ? Nan, pour moi, ça sera safari-dragon. Il faut dire que ce Renaissance porte bien son nom. C'est la première fois qu'UO débarque officiellement en France, ce qui implique un manuel traduit et des serveurs en Europe. D'autre part, le monde d'Ultima a encore évolué depuis Ultima Online Second Age. Pour ceux qui auraient raté le début (Joystick n° 85), Ultima Online est un monde persistant dans lequel des milliers de joueurs peuvent s'immerger, pour ce qui ressemble à une giga-partie de jeu de rôle en temps réel : chevaliers, voleurs, magiciens, trolls et autres monstres, bref, tous les classiques de l'heroic-fantasy s'y côtoient. Particularité : de nombreuses caractéristiques (skills) permettent au joueur d'interagir avec l'environnement. Exemple : vous chassez un oiseau dont vous récupérez la viande et les plumes. Vous coupez

un arbre. Avec cet arbre, vous allez pouvoir faire du petit bois, qui servira à faire cuire l'oiseau, et des baguettes, qui feront bientôt des flèches fort convenables, pour peu que les plumes du volatile susnommé et sus-cuit y soient ajoutées. Avec ces flèches, vous chasserez le gros gibier, dont le cuir, durement travaillé, servira à façonner une armure. Je vous passe la possibilité de gagner de l'or en faisant commerce de ces armures ou celle d'apprivoiser des animaux, y compris des chevaux. Et je ne parle même pas de montures plus exotiques, telles les





Près des banques, tout s'achète et tout se vend.

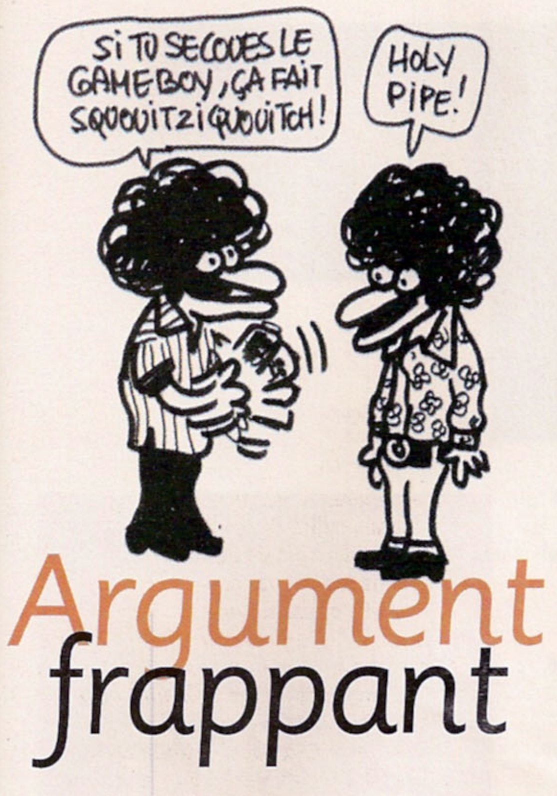
dragons. Ajoutez à cela des quêtes proposées par le jeu (accompagner tel personne à tel endroit, retrouver tel objet, etc.). Et encore, tout ça c'est de la fioriture parce que le but de la manœuvre, c'est de bâcher du monstre.
La grosse nouveauté de Ultima Online Renaissance, c'est de pouvoir enfin profiter de tout ça, sans que le plaisir ne soit gâché par une bande de gamins psychotiques. Eh oui, les Players Killers, ces empêcheurs de jouer en paix, c'est terminé. Du moins si on le souhaite. En effet, le monde d'UOR a été dupliqué : d'un côté Tramel, de l'autre Felucca. Lorsqu'on se connecte pour la première fois, on se retrouve dans Britannia, certes, mais le Britannia de Tramel. Ici, les combats entre joueurs ne se font que de grès à grès. Si un impudent essaie de vous latter, libre à vous de ne pas relever la provocation. Joie. Naturellement, le coin n'est pas exempt de danger pour autant, et de nombreux monstres gérés par le programme rôdent. Ils sont plutôt futés, et certains lancent même des sorts. Par rapport à UO, on remarquera d'ailleurs de nouvelles bestioles.

Si vous n'êtes pas certain de votre connexion avant d'acheter, testez-la avec Uotrace sur le site officiel d'Ultima Online (www.uo.com). Sachez que pour jouer, vous devez disposer d'un Ping de 200 maximum. Par ailleurs, remplissez scrupuleusement le formulaire d'inscription online, ce dernier étant particulièrement lourdingue.

Mais Tramel est parfait pour « monter » un personnage tranquillement. Côté Felucca, c'est visuellement identique. Les villes se trouvent aux mêmes endroits, les routes aussi, etc., mais ici, tous les coups sont permis. Bien entendu, il est possible de passer d'un monde à l'autre à volonté. Autre nouveauté, on peut désormais créer facilement une communauté de quelques joueurs qui partageront les points d'expérience et de réputation. Enfin, l'interface plus souple autorise le plein écran en 800x600 32K. On peut aussi afficher le jeu dans une fenêtre et faire glisser autour livre de sorts, cartes, contenu des sacs, etc. Déjà la fin et je n'ai pas encore parlé des nouvelles classes de personnages, plus souples pour démarrer, ni de la difficulté de progresser, revue, et c'est tant mieux, à la baisse. Du coup, pas la place non plus pour rentrer dans le détail de Siege Perilous, un autre mode de jeu accessible également avec Ultima Online Renaissance. En deux mots, disons que Siege est la version « dure » d'UOR : un seul perso par joueur, impossible de s'en sortir par soi-même puisque le commerce ne se fait qu'avec d'autres joueurs, et non avec les NPC (personnages non-joueurs). Et pour couronner le tout, quasi-obligation d'appartenir à une guilde, ce qui implique de se mettre à dos les joueurs appartenant à d'autres guildes. Nous y reviendrons dans la rubrique Réseau. Bref, nous ne saurions que trop vous conseiller de tenter ce voyage à Britannia. Vous y croiserez sans doute Kika, Bob Arctor, iansolo et votre serviteur. Vous ne pouvez pas nous louper, on est souvent ensemble et on n'est pas habillés pareil.

Moulinex

Les Terres Perdues sont apparues dans Ultima Second Age. Très joli, très varié, très dangereux.



Argument frappant

Notre confrère Daily Radar nous en rapporte une bien bonne : une petite société américaine a conçu une cartouche pour lire les MP3 sur Game Boy. Le truc, bien sûr, c'est que le mot MP3 effraye tout un chacun et que Nintendo leur a refusé l'indispensable licence de développement. Tout aurait pu « bien » se passer et la petite société disparaître à jamais corps et biens dans l'oubli, mais c'était sans compter sur l'intervention du révérend Jesse Jackson. Celui-ci s'est fait l'avocat de la cartouche lorsqu'il s'est aperçu que la société avait été (je cite) fondée par des représentants de la communauté afro-américaine. « Je suis concerné par le manque de considération que Nintendo a montré envers les entrepreneurs afro-américains… Pourtant cette communauté est un grand supporter des produits Nintendo avec plus de 65 % des foyers possédant une Game Boy. » J'en connais qui doivent avoir des gouttes de sueur sur le front.

Le premier e-mail aquatique



Une société privée, en partenariat avec l'US-Navy, vient de mettre au point une technologie permettant d'utiliser les ondes acoustiques pour transmettre des données à travers l'eau, à grande distance. L'avantage pour les militaires est que cette technique permettra aux sous-marins de communiquer sans avoir à révéler leur position à l'ennemi. Relayés par des balises contenant des modems acoustiques, les messages pourraient être transmis sur de très longues distances. Le premier essai a eu lieu le mois dernier : un sous-marin de guerre américain, croisant à 130 mètres de profondeur, a envoyé un e-mail à la base navale de San Diego à quelques kilomètres de là. Le texte disait : « Accusez réception du message — Attached File : iloveyou.vbs. »

Telex

Emportés par leur élan, les développeurs de Spec Ops 2, qui préparaient un patch pour leur jeu, sortiront finalement un Expansion Pack gratuit. S'ils sont rapides, ce pack devrait être dispo au www.specops2.com à l'heure où vous lirez ces lignes.

Josh, where are you ?



Gathering of Developers a récupéré la licence Blair Witch Project et prévoit de sortir une trilogie de jeux basés sur le film. Le premier épisode (Rustin Parr) devrait sortir en septembre, le second (The Legend of Coffin Rock) en octobre, à l'occasion de la sortie de Blair Witch Project 2 au cinéma, et le dernier (The Elly Kedward Tale), en novembre.
Les trois épisodes seront très différents : certains mettront l'accent sur le côté action, d'autres sur le côté aventure, et ils auront pour thème une partie spécifique du film. La durée de vie des jeux pris séparément ne sera pas énorme, il faudra en fait jouer à la trilogie entière pour retrouver la durée de vie d'un jeu classique. C'est pour cela que chaque épisode sera vendu à un prix inférieur à la moyenne : moins de 20 dollars aux États-Unis, ce qui devrait nous faire l'épisode à 150-200 balles en France. Remarquez, 3 x 150, ça fait 450 F, ce qui est super cher pour un jeu normal, on se fera donc subtilement enfler.

MauVAIS PERdants

Lors d'une interview donnée au magazine « Playboy » (que j'achète pour les reportages sur les requins), les auteurs de « South Park », Trey Parker et Matt Stone, se sont déclarés dégoûtés de la façon dont a été faite la série de jeux exploitant la licence de leur dessin animé.
À la question « pourquoi les ont-ils autorisés », ils répondent : « Comedy Central est propriétaire de South Park, pas nous. Comedy Central peut faire ce qu'il veut avec les personnages ou tous ces jeux vidéo que nous haïssons. » Voilà qui est clair. Pour que la transcription de l'interview soit totalement respectée, pensez à ajouter un « fuck » tous les deux mots et demi.

Lascaux Award



Chaque année, The International Academy of Digital Arts and Sciences décerne des prix aux meilleurs sites réalisés dans chaque catégorie culturelle, scientifique, sociale, sportive, et d'autres choses encore, que le Web est capable de nous offrir. Ça s'appelle le Webby Award, et c'est à San Francisco que les prix ont étés distribués pour la 4e édition.
Cette année, c'est le site de la grotte de Lascaux qui a été primé Meilleur site scientifique. www.culture.fr/culture/arcnat/lascaux/en/ Pour le reste des primés des Webby Awards, on peut se rendre au www.webbyaward.com N'empêche, c'est touchant, ce raccourci bizarre entre Lascaux et le Web…



Sim City 3000 vient de sortir. Sim City 2000 faisait un peu périmé, alors on a rajouté 1000 par-dessus, ça fait plus anticipé... J'ai hâte d'être en l'an 3000 pour voir la sortie de Sim City 4000... En attendant, l'édition mondiale du jeu sort, et tout acheteur de cette version possédant déjà la version précédente se verra rembourser 150 balles. Il aura donc claqué 350 balles dans la version 1,

Sim City 3000

re-claqué 350 balles dans la version 2 qui est identique, mais se fera quand même rembourser 150 F sur la dernière des deux versions s'il pense à renvoyer ses coordonnées, le CD de la première version, un R.I.B. et la photocopie du ticket de Sim City 3000 version 2 (version mondiale, quoi)... Non seulement l'acheteur aura perdu 200 balles dans l'opération, mais il aura aussi perdu sa première version du jeu... En attendant, et pour ceux qui se contenteront d'acheter le soft en un seul exemplaire, cette nouvelle évolution du jeu possède un nouvel outil pour dessiner ses propres bâtiments ; on peut même créer une véritable cité au caractère sincèrement non-américain. On peut ainsi bâtir des villes asiatiques, germaniques ou encore hispaniques, et s'apercevoir de la différence. De plus, quinze nouveaux scénarios sont prévus, ainsi que 4 nouveaux cataclysmes. Bien sûr, le site Web sera toujours en ligne, pour télécharger de nouvelles bâtisses ou de nouveaux scénarios.

Netscape craint les mini-krosoft

Lorsque Netscape, il y a de ça une demi-douzaine d'années, régnait sans partage sur le marché des browsers, les dirigeants de la firme eurent une idée géniale : faire de Netscape une sorte de système d'exploitation qui, en s'installant par-dessus Windows où n'importe quel OS, permettrait de faire tourner des applications Internet. Une API spécialisée réseau quoi, mais en plus balèze, et surtout en concurrence directe avec la plate-forme Windows. Malheureusement pour les têtes pensantes de Netscape, Microsoft et son Internet Explorer ne leur ont pas laissé le temps de réaliser ce projet. Et maintenant que le royaume de Billou pourrait, dans un futur proche, être démantelé, certains se demandent si la séparation entre Internet Explorer et Windows ne va pas inciter les développeurs du browser de Microsoft à s'inspirer des plans de Netscape, et faire d'Internet Explorer une sorte de mini-OS spécialisé dans les applications Internet. C'est ce qui explique les récentes déclarations d'un des co-fondateurs de Netscape qui, après avoir milité pendant des mois pour le démantèlement du grand méchant Krosoft, s'est prononcé de façon étonnante contre la décision de la justice américaine de séparer les divisions Internet et le Système d'Exploitation du géant du logiciel... Fallait y penser avant, mon gars.

Faux et usage de vrais

Aux États-Unis, la bonne volonté d'un informaticien a été sauvagement détournée par deux pirates. Nos deux brigands du New-Jersey se sont finalement fait serrer : ils avaient réussi à fabriquer 331 faux comptes crédit, tous attribués à des noms d'officiers supérieurs de l'Armée américaine. Ils étaient aussi parvenus à se procurer leurs numéros de sécurité sociale. Tout ceci a pu se réaliser grâce au site « Stalker » (www.glr.com/stalk.html) créé par ledit informaticien, qui souhaitait alerter le public américain sur les violations de la vie privée en publiant des informations glanées sur le Net. Toutes ces informations étaient accessibles en consultant les archives publiques du Congrès.

Romero m'a tuer

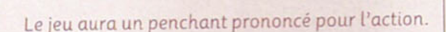
Chaque nouvelle année apporte son cortège de fermetures de boîtes dans le « petit » milieu du jeu vidéo, sans généralement qu'on en ait vraiment quelque chose à faire. Pourtant, la nouvelle qui va suivre a attristé tout le monde. Looking Glass, le développeur responsable de succès planétaires tels qu'Ultima Underworld, System Shock, Flight Unlimited ou encore Thief Dark Project, a disparu ce mois-ci de la surface de la Terre. Cela est d'autant plus étonnant que Thief II, un jeu assuré d'un très bon avenir commercial, venait tout juste de sortir. Lorsqu'ils ont commencé à manquer d'argent, les boss du studio ont proposé de le vendre à Eidos, et tout était bien parti lorsque celui-ci a fait machine arrière au dernier moment. Cela n'est sans doute pas étranger aux quelque deux cent dix millions de francs que l'éditeur a claqué chez Ion Storm pour Daikatana. Quel gâchis !

Fracture technologique

Comme le font tous les partis politiques lorsqu'ils sont dans l'opposition, le RPR échafaude plein de projets irréalistes qui seront abandonnés dès leur accession au pouvoir. Cette fois-ci, les dirigeants du parti gaulliste proposent un plan sur 5 ans pour permettre à tous les foyers français d'avoir accès à l'Internet à haut débit. Ils racontent que c'est là le devoir sacré de l'État blablabla, la fracture sociale va se transformer en fracture technologique blablabla, le gouvernement Jospin vous ment, blablabla. Ce plan coûterait entre 50 et 60 milliards de francs. Parmi les mesures touchantes de démagogie : l'attribution d'un système informatique aux jeunes de 16 à 25 ans. La dernière fois qu'un gouvernement s'est intéressé au sujet, ça a donné le plan « Informatique Pour Tous » : des ordinateurs Thomson dans toutes les écoles et des profs pas formés pour les utiliser.







Le jeu aura un penchant prononcé pour l'action.

>Genre : Action/Aventure
>Développeur : Cryo Interactive
>Éditeur : Cryo Interactive
>Sortie prévue : Été 2000

HellBoy



Les intérieurs gothiques ou religieux seront à l'honneur.

Pour être célèbre, il faut être gros, rouge, et avoir un front suffisamment grand pour accueillir une paire de cornes. Ackboo ne remplissant que partiellement ces impératifs (gros et rouge, mais à l'intérieur), Cryo s'est naturellement tourné vers HellBoy, super héros de métier. HellBoy est un personnage de bande dessinée, créé par Mike Mignola, qui évolue entre la fin de la Deuxième Guerre mondiale et notre époque, et qui passe son temps à casser satanistes, diablotins, vampires, goules, et autres sales cons pas très naturels. Lui-même n'est pas très normal. Déjà qu'il a la peau toute rouge, les yeux de feu, et une paire de cornes tronquées sur le front, il se tape le luxe de se trimbaler un bras droit trois fois plus gros et plus puissant que le gauche. En plus de ça, il parle comme un charretier. Le jeu nous montrera un magnifique HellBoy à la troisième personne, évoluant dans des décors 3D temps réel, et nous propulsera dans la Tchécoslovaquie de 1962. Non content de se taper des monstres et des démons dignes des pires cauchemars d'un Hubert Patrice Lovecraft, il faudra affronter aussi des communistes stalinistes kroutchéniens (qui ne sont pas les pires, au demeurant). Sinon, le but principal de l'aventure sera surtout de stopper l'invasion de notre joli monde par quelques saloperies d'outre-enfer… Et puis, il faudra aussi penser à fermer la porte. Connaissant l'œuvre au noir de Mike Mignola, et sachant que toute l'ambiance de la bande dessinée « HellBoy » est particulièrement glauque et macabre, espérons que Cryo aura la bonne idée de respecter tout le gothisme de l'œuvre. Ceci dit, on sait qu'ils en sont capables ; n'ont-ils pas réalisé Megarace, dont les commentaires brillaient par leur cynisme ?

pete boule



Les infirmières tchécoslovaques seront d'un naturel et d'un réalisme saisissant : admirez la seringue !

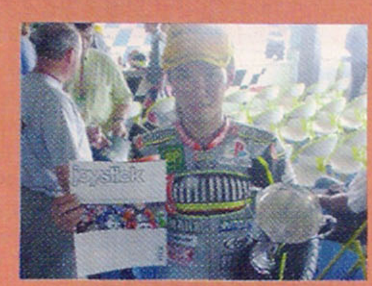
Rumeurs idiotes

La mauvaise santé judiciaire de Microsoft est un terreau fertile pour bon nombre de rumeurs. Tenez, c'est dingue : par exemple tout à l'heure, un gars est rentré dans mon bureau en me demandant très sérieusement si Microsoft allait bel et bien installer ses bureaux au Canada en passant la frontière, tel ces jeunes pacifistes fuyant la guerre du Vietnam. La réponse est non. Autre rumeur : l'arrêt du développement de la X-Box et l'utilisation du matériel déjà produit pour la fabrication de calculatrices programmables à destination de l'Éducation nationale soviétique. La réponse est non aussi.

...EST-CE QUE BILLOU AIME LE SIROP D'ÉRABLE?
SAPRISTI!
N'EST PAS CÉLINE DION QUI VEUT!
...COMME ON DIT DE PAR CHEZ NOUS!

Les extraterrestres sont parmi nous...

Comment entrer dans une courbe à plus de 200 km/h, en appui sur quelques centimètres de gomme avec un genou par terre, tout en sachant qu'il y a une chicane cent mètres plus loin ? J'ai beau retourner le problème dans ma tête... Ces gars-là viennent d'une autre planète. En tout cas, on peut se réjouir de la très belle prestation que nous ont offerte Shinya Nakano et Olivier Jaque du team Tech 3, au Grand Prix de France qui se déroulait cette année sur le circuit du Mans.



Elle a bon dos, la COmmunauté

Et pourquoi qu'on se casserait le derche à développer plein d'add-on à notre jeu, alors que les joueurs peuvent le faire à notre place ? C'est sûrement en se posant cette question que les développeurs de Human Head Studios ont décidé que leur jeu de Viking à la troisième personne, Rune, serait « ouvert à la communauté ». En clair, certains outils de développement seront distribués sur le Net afin de transformer complètement le jeu. Un site Web centralisera le tout : www.runegame.com. En plus des classiques modes Deathmatch, Coopératif et CTF, on devrait donc pouvoir s'étriper sur les nombreux mods que ne manqueront pas de créer les joueurs enthousiastes dès que le jeu sera sorti, c'est-à-dire d'ici un ou deux mois. Bon OK, je suis super de mauvaise foi. C'est une bonne idée qu'ils ont eu là, chez Human Head Studios.

LECTEURS DE JOYSTICK, ÉLISEZ LE JEU DE L'ANNÉE

...ET

GAGNEZ LE JEU DE VOTRE CHOIX

Du 3 au 5 septembre prochains, se déroule à Londres l'ECTS, le Salon européen du jeu vidéo.

Comme chaque année, seront décernés **les ECTS Awards**, qui récompensent les meilleurs jeux de l'année pays par pays.
Et cette récompense pour la France, **c'est VOUS, lecteurs de Joystick, qui la décernez** en votant pour le meilleur jeu de l'année sur PC. Cinq lecteurs tirés au sort recevront le jeu de leur choix.

Alors, choisissez le jeu qui vous a le plus marqué cette année (sorti entre juillet 1999 et juillet 2000), remplissez le bulletin ci-dessous et renvoyez-le à l'adresse suivante :

ECTS AWARDS JOYSTICK
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Mon jeu de l'année est : ____________________

Si je gagne, je choisis le jeu : ____________________
____

Mon nom : ____________________
Mon prénom : ____________________
Mon adresse : ____________________
____
____



Shoot 3D
Développeur : deux frangins surdoués

Half-Life Rebellion

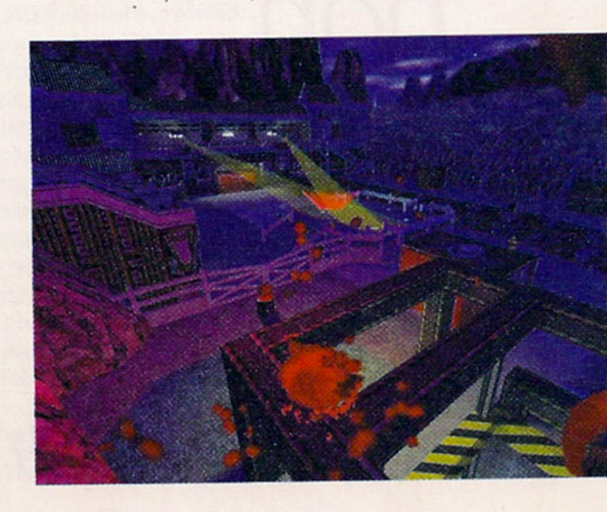


Coup de fil à la rédaction : « Bonjour, mon frère et moi, on est des lecteurs de Joystick, on a fait des maps pour Half-Life et on aimerait savoir comment on fait pour les mettre dans le CD de Joy. »
Moi (intérieurement) : Aïe, un lourd.
Moi (au téléphone) : Vous savez, des maps, il y en a des milliers sur le Net, on en a déjà mis des tonnes dans nos CD...
Lui : Le truc, c'est qu'il y en a pour 70 Mo quand même, alors sur Internet...
Moi (intérieurement) : Rectification, un gros lourd, doublé d'un pervers. Et évidemment, c'est pour ma pomme...
Moi (au téléphone) : Euh... 70 Mo de maps, ça fait beaucoup... tu devrais faire un peu le tri...
Lui : Oui, mais c'est pas exactement des maps, ce serait plutôt une campagne solo en fait, on a pas mal modifié le jeu d'ailleurs, et on a ajouté des armes aussi... et des briefings, et des boss... (derrière, j'entends une seconde voix, plus jeune, souffler : « dis-lui pour les séquences cinématiques... ») Oui, et des séquences cinématiques... enfin, c'est une véritable campagne solo complète, quoi... Ça vous intéresse ?
Moi (intérieurement) : Tu m'étonnes....
Moi (au téléphone) : Vous pouvez passer chez moi ce soir ? On va boire un coup, manger des pâtes et regarder votre campagne de plus près. Vous avez trouvé un titre ?
Lui : Oui, ça s'appelle Rebellion.
Le vin était moyen, mes pâtes étaient bonnes,



Entretien autour de mes bolognaises

Joystick : Vous êtes qui, là, qui mangez mes pâtes ?
Rebellion (la bouche pleine) : Mmm, excellentes... Sylvain Bomiatzis, 21 ans, je suis le codeur. Et mon frère Florent, 19 ans, mappeur.
J'étais mort de rire en matant votre générique de fin... Il dure deux minutes, et il n'y a que vos deux prénoms qui défilent sans cesse.
Ah non ! Y a aussi ma copine à un moment, elle a fait des voix.
Oh lala... vos doublages... quelle catastrophe.
(Ils se marrent) Ben ouais, la prochaine fois on engagera Depardieu.
Ça fait longtemps que vous faites des campagnes ?
On a commencé par dessiner des centaines, mais alors vraiment des centaines de maps pour Doom, juste pour jouer mon frère et moi. Et puis quand Half-Life est arrivé, on a vu toutes les possibilités de Worldcraft, alors on s'y est collé. De fil en aiguille, on en est arrivé à créer une première campagne, Vengeance. Là, quelqu'un nous a dit : « Allez voir sur Internet, il y a votre campagne et des tas de trucs pour Half-Life ». Nous, on débarquait carrément, on connaissait pas le Net. On est allé voir sur www.planethalflife.com et là on a halluciné. On a décidé de passer à un niveau au-dessus et on s'est mis sur Rebellion, qui est la suite de Vengeance.
Ça représente combien de temps de travail ?
Neuf mois, nuit et jour... On suit nos études en même temps. Certaines semaines, on dormait deux heures par nuit. Nos parents étaient fous.
Il y a beaucoup de modifications dans Rebellion... Vous codez en quoi ?
Sylvain : J'ai appris le Delphy en lisant des bouquins mais là, il a fallu que je me plonge dans le code de Half-Life... en C++. J'ai ouvert leurs fichiers... j'ai rien pigé... je me suis plongé dedans comme un tâcheron, encore et encore... et à force de me prendre la tête, j'ai fini par comprendre un peu.
En tout cas, on a été très impressionné par votre travail. Vous avez des gens à remercier au passage ?
Sûrement pas les mecs qui nous ont piqué des idées... On était dégoûtés... avant même que notre mod sorte, on nous a pompés... Ah oui ma copine et Altajeux, notre hébergeur qui a été bien cool et nous a fait des fleurs www.jeux.fr





quant à leur mod solo, il fout la honte à Opposing Force.

Je ne vais pas vous écrire des tartines dessus. Rebellion est excellent et nous l'avons immédiatement intégré au CD de ce numéro (dans le répertoire /JEUX). Il suffit, comme pour les autres mods, de le dézipper dans votre répertoire Half-Life. Ne vous laissez pas abuser par les voix, ridicules comme un doublage de film de cul... Tout le reste est d'un niveau professionnel : de nouvelles armes, l'I.A. a été reparamétrée, les missions sont bourrées d'idées. Pour un plaisir optimum, je vous conseille d'essayer en mode Difficile... vous apprécierez sûrement à leur juste valeur les ninjas invisibles et l'horrifiante tourelle lance-missiles. Attention, il ne s'agit encore que d'une version bêta et les deux derniers niveaux buggent : pour une raison encore inconnue, les ennemis ne bougent plus. Contactez les développeurs, si vous avez une idée pour résoudre ce problème :
vengeance@altajeux.com

Pendant ce temps... Cap'tain Ta Race

Alors que je tape ces lignes, Ta Race est juste à côté de moi en train de jouer à Rebellion. J'ai discrètement noté ses monologues. Pour ne pas heurter notre jeune public tout en influençant favorablement ses habitudes alimentaires, j'ai remplacé la ribambelle de grossièretés qui sortaient sans discontinuer de sa bouche par le mot « fromage ».

Ta Race : Fromage de sa mère ! Mais d'où il me voit ?!
Fromage, c'est trop beau... Trop beau, fromage fromage !
Fromage ! Mais on les voit pas ces fromages !
Bon... On va y aller bourin...
(mitrailleuse 9mm selectionnée)
« blam blam blam Biiiiiiiii... » Bon...
(long silence de réflexion)
Ah c'est pas vrai !!! Il y a pensé !!!! Je l'attendais à droite, il est passé à gauche. J'en étais sûr que c'était une gonzesse !
(se recoiffant nerveusement) : Ah fromage quel fromage !
À Gana : Je vais le finir ce soir ? Je sais pas trop où j'en suis... Tu reconnais ?
Gana : T'en es au début.
« Blam blam blam » (système de soin activé, injection de morphine)
Ta Race : Ils sont où ?
« Blam blam blam biiiii... »
Ah ah fromage de sa mère !
Casque : T'en es où ? Il est puissant t'as vu le mod... c'est mieux qu'Opposing, non ?
Ta Race : Y a pas photo. Fromage de sa grosse fromage comment je vais passer là ?!
(mitraileuse neuf milimètres sélectionnées, GROSSE EXPLOSION : « biiiiii »)
Gana : Il a mangé ?
Casque : Ouais, il a mangé... Tu t'es déjà fait écraser par le camion ?
Ta Race : Non, pas encore. Ah la fromagère... qu'est-ce que c'est bien... Surpuissant il me met des coups de latte !
(Go ! Go ! Go ! BLAM)
Casque : Attention... t'es mal, ils sont soixante là-dedans
(BLAM... biiiiii)
Ta Race : Ahahah dans la bouche ! Il m'a tiré dans la bouche !... Ils se butent entre eux des fois... Faut pas trop compter là-dessus, non ?
Casque : Non, pas vraiment.
Ackboo : Bon ! Y a un Counter de lancé là.
Ta Race : Vas-y j'peux pas décrocher... Chuis dans le move là. Le snippe est extraordinaire... Je fromagifie à chaque fois... Franchement, tu te régales, c'est le plaisir du Half-Life original.



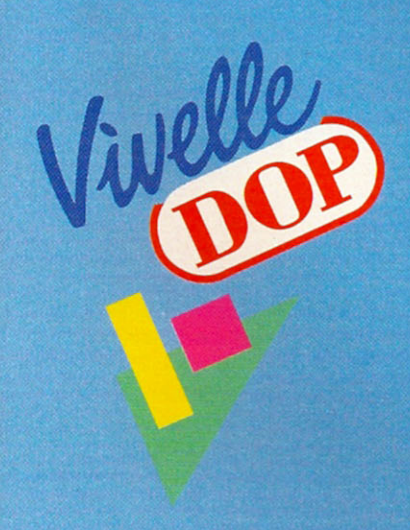
"L'effet mouillé" qui ne sèche jamais

avec le Gel "Effet Mouillé" longue durée

VIVELLE DOP

Le nouveau gel Effet Mouillé Vivelle DOP est vraiment incollable. Appliqué sur cheveux humides, il vous assure un effet mouillé longue durée sans faire de paquets ni durcir. Il brille jusqu'au bout de la nuit. Nouveau gel Effet Mouillé Vivelle DOP, l'effet mouillé de votre nouvelle coiffure n'est pas prêt de sécher !





Coiffez vos envies en douceur

Lara Poche

Avant, Lara Croft ne s'invitait sur nos PC qu'au mois de décembre. Vous savez, cette période où les jours raccourcissent au rythme où il se refroidissent. Ainsi, le promeneur du dimanche se retranchait chez lui, se foutait derrière son PC ou encore sa console, et cherchait le réconfort auprès de Lara, qu'il propulsait violemment contre les murs ou les pieux essaimés de-ci, de-là. Maintenant, afin que le promeneur du dimanche en question se sente aussi moins seul sur les bords de mer pleins de vide que sont nos plages de Vendée, Lara peut se faire emmener dans la poche. Désormais, les aventures de la petite Lara seront jouables sur Game Boy Color. Pour la circonstance, c'est carrément un nouvel épisode tout inédit qui a été créé. Il s'appellera La Pierre Maléfique, et durant 5 niveaux différents contenant chacun entre 5 et 15 cartes, on devra résoudre une foule de puzzles en évitant soigneusement les pièges, pour avoir droit à la cinquantaine de cinématiques prévues.

Tolez

Monter des FTP de warez, ça peut mener très loin. C'est ainsi que treize individus ont été traînés en justice pour avoir rendus disponibles sur leurs sites (Web ou ftp) des jeux piratés. Les plus idiots d'entre eux sont même allés jusqu'à les vendre. Cette étrange attitude s'apparentant à une pulsion de mort issue du stade anal, a amené des éditeurs à intenter une action en justice qui risque de coûter jusqu'à 1 millions de francs lourds d'amendes à ces gentils sots. Chez les plaignants, on trouve pêle-mêle Activision, Capcom, Eidos, E.A., Sierra, Hasbro, Lucas, Interplay et Nintendo. Euh, c'est pas comme s'ils s'étaient attaqués à de grosses boîtes.

Eugénisme



Une récente étude vient de démontrer que les jeunes joueurs de jeux vidéo avaient une meilleure résistance à la fatigue, un esprit plus vif, une meilleure concentration et surtout une meilleure coordination œil/mouvement que les autres pauvres gamins normaux.
Je préconise donc aux grands athlètes de demain une séance quotidienne de Ultima Online pour développer leur patience, une ou deux parties de Quake 3 pour la formation des vigiles, une partie de Need for Speed 5 pour les chauffeurs de taxi ainsi qu'une petite session de Counter-Strike pour nos amis les snipers, et je sais qu'ils sont nombreux à nous lire. L'honnêteté intellectuelle nous oblige à admettre qu'il existe probablement une étude tout aussi récente tendant à prouver le contraire.

Fin d'un monde

Hasbro Interactive vient de mettre une fin brutale au développement de Tank Platoon ! Pour mémoire, un haut responsable avait déclaré « qu'un jeu dont les parties duraient plus d'une demi-heure n'était pas un vrai jeu ». Appliquant cette phrase à la lettre, et après le constat que l'excellent Gunship n'avait pas atteint les résultats escomptés, ils en ont profité pour faire disparaître Tank Platoon ! qui partageait pourtant le même moteur. C'est bien dommage car Gunship se tenait bizarrement bien entre les deux mondes. Cette annonce semble vouloir dire que Hasbro arrête définitivement les simulations. Peut-être bien pour nous.

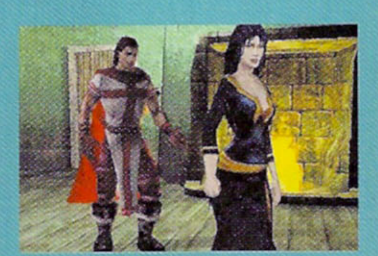


WANADOU Toor

C'est cool l'Internet, on se retrouve avec plein de noms en « oo »... Prononcez « ou » mais d'une manière soft, un peu comme la présentatrice des programmes d'Arte. Notez que France Télécom a été l'un des premiers à se balancer un « ou » dans le nom, avec Wanadou. Histoire de mettre des « ou » partout, France Télécom organise une fois de plus le Wanadou Tour (prononcez « toor »). L'opération a poor but de faire connaître au grand public les bienfaits de l'Internet, et puisque le grand public en question s'amasse autour des plages, les tournées du Wanadou Toor feront escale dans chaque grande station balnéaire. Accessible dès 10h du matin, on pourra se glisser dans l'une des 14 tentes mises à disposition pour s'éduquer davantage sur le bon usage du Web. Et puis, connaissant les habitudes des internautes, l'opération se prolongera jusqu'à tard dans les nuits chaudes, pour se perdre dans des Wanadou Night (je n'invente rien) qui animeront les boîtes de nuit locales. La tournée commencera le 19 juillet et finira le 15 août. C'est la deuxième édition, et les organisateurs espèrent faire venir 150 000 personnes pendant cette manifestation. La caravane s'arrêtera à Cannes, Antibes, Le Lavandoo, Marseille, le Grau du Roi, Narbonne Plage, Le Barcarès, Seignose le Penon, Anglet, Le Cap Feret, Soulac, La Tranche sur Mer, Pornichet, Quiberon, Binic, Bercq Plage, Grandville, Fécamp, et Ouistreham.

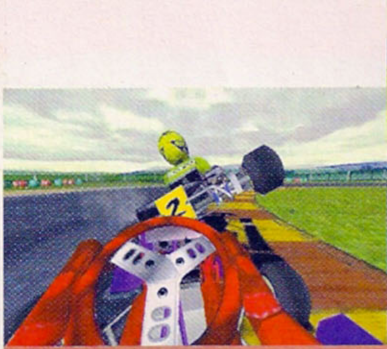
Revenir sur ses erreurs

Bonne nouvelle pour l'excellentissime Vampire testé dans ces pages : une news de dernière minute nous apprend que le chef programmeur de Nihilistic, Rob Heubner, a passé dernièrement ses soirées sur les forums officiels de The Masquerade, pour répondre notamment aux nombreuses attaques dont le système de sauvegarde a fait l'objet de la part des fans, par ailleurs très satisfaits du jeu. Pour mémoire, ce dernier utilise le principe de sauvegarde pour gamins que l'on trouve sur console, à savoir qu'on ne peut enregistrer qu'à l'endroit où le jeu l'autorise. Heubner a répondu : « Nous faisons ce que nous pouvons, mais cela prendra un peu de temps. » À l'heure où nous mettons sous presse (je ne me lasserai jamais de cette phrase toute faite), nous apprenons qu'un patch sera disponible au moment de la sortie du jeu. Certes, ça la fout mal mais au moins, il y a un suivi.

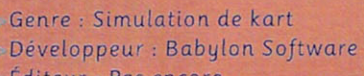




Babylon Software, vous ne les connaissez pas, et c'est bien normal. Ce tout nouveau studio de développement a été créé l'an dernier par trois anciens membres d'Ubi Soft, désireux de voler de leurs propres ailes et surtout de créer en toute liberté. Quand je vous dirai que ces messieurs ont participé à la réalisation de POD, F1 Racing Simulation, ou encore Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, vous comprendrez tout de suite que nous n'avons pas affaire à des débutants. Leur but est simple : réaliser la simulation de kart la plus aboutie qui soit. Bien que le jeu soit prévu pour l'année prochaine, nous avons pu tester une première ébauche de Karting Simulation (titre non définitif), et bonne nouvelle, il est tout à fait évident que Babylon a les moyens de ses ambitions. De l'aveu de Christophe Gandon, le fondateur, le modèle







- Genre : Simulation de kart
- Développeur : Babylon Software
- Éditeur : Pas encore...
- Sortie prévue : Été 2001

Karting Simulation



physique de Karting sera plus sophistiqué que celui de Monaco 2, ce qui est quand même une bonne référence en la matière.

Un mode Carrière scénarisé sera présent (vous ne serez pas à l'abri de sabotages, accidents et autres coups bas de la part d'équipes adverses), qui vous permettra, entre autres, de constater de visu l'évolution physique de votre pilote : avec l'âge, celui-ci grandira, prendra du poids, et gagnera en expérience. Il sera également possible de personnaliser la déco de vos karts, ces derniers étant répartis en huit catégories (Cadets, Juniors 125cc, Formule Super A, etc.). En plus des courses classiques, trois catégories bonus seront proposées, comme le kart sur glace, le kart-cross et le super kart. Pour ce qui est de l'I.A., Babylon déclare que cette dernière sera au niveau de celle de Toca 2, particulièrement pour ce qui concerne les bagarres en pelotons (excellentes, il est vrai. D'ailleurs j'y joue en ce moment, et je vous confirme qu'on n'a pas encore vu mieux à ce jour). Enfin, le mode multijoueur accueillera jusqu'à seize pèlerins simultanément en LAN ou sur Internet. Bref, si Karting Simulation réussit à tenir toutes ses promesses, il y a fort à parier qu'il s'imposera comme le meilleur soft du genre. Rendez-vous est donc pris pour l'année prochaine. Au fait, si vous œuvrez dans l'art de la programmation, passez-leur un petit coup de fil : Babylon est grave en manque de main-d'œuvre, alors n'hésitez pas à tenter votre chance (Babylon Software - Espace Média, 3 Rue Gustave Eiffel, 78306 Poissy Cedex. 01 39 22 64 14).

fishbone

Flatulences financières

La branche asiatique des CPL (les gars qui organisent des tournois de Quake avec des gros chèques pour les vainqueurs) vient d'annoncer qu'elle avait trouvé son méga sponsor pour le premier événement CPL Asie. Celui-ci n'est autre que la chaîne de restaurants mexicaine Taco Bell. Taco Bell, c'est une institution aux États-Unis, certaines personnes se vantent de pouvoir bouffer là-bas chaque jour pour plus ou moins dix francs sans être obligées de se faire greffer des intestins en titane. J'en profite d'ailleurs pour avertir les joueurs qu'il ne faut pas prendre les burritos au guacamole avant de jouer en réseau, par égard pour les petits camarades.

...C'EST DINGUE, LES CHINOIS! NORMALEMENT, ON BOUFFE DES PIZZAS ET ON BOIT DES TRUCS SUCRÉS!
QUELLE MISÈRE!
ÇA ME DÉPRIME.
COMME TOUT BON PÉCÉISTE QUI SE RESPECTE!

Trois kilomètres de rallonge



Sony a dévoilé la nouvelle version de la PlayStation : la PS-One. Sa commercialisation devrait commencer en juillet au Japon, puis en septembre pour le reste du monde. Cette nouvelle version de la console vedette du constructeur japonais fera évidemment tourner tous les jeux PlayStation et sera strictement identique au niveau technique. Seule différence : elle pourra se connecter aux téléphones portables pour télécharger des trucs débiles depuis le Net, et l'aspect extérieur sera complètement refondu.
La PS-One sera en effet beaucoup plus petite que son ancêtre, et du coup facile à transporter. Sony prévoit d'ailleurs de commercialiser, pour le premier semestre 2001, un écran TFT LCD de 10 cm de diagonale qui, en s'intégrant à la PS One, fera d'elle une console portable à part entière. La machine pourra être alimentée sur secteur ou branchée sur l'allume-cigares.

Disques durs atomiques

Le FBI enquête depuis deux mois sur la disparition de plusieurs disques durs du laboratoire de Los Alamos, le berceau de la bombe atomique. Ces disques durs contiendraient de nombreux secrets militaires, notamment des spécifications techniques très détaillées des armes nucléaires américaines et russes, mais bon, rien de bien grave hein.
Les hypothèses : un déplacement par erreur de ses disques lors de l'énorme incendie qui a menacé les environs de Los Alamos il y a quelques mois, ou bien le vol pur et simple. Depuis l'affaire « Wen Ho Lee » (un ancien chercheur du laboratoire a revendu quelques secrets à la Chine), on est plutôt suspicieux par là-bas.

Enhancing Global Nuclear Security

Golden boy interactive

Parmi les sociétés (genre Eidos) qui se sont un peu ramassées lors du dernier exercice fiscal, Take Two Interactive fait un peu exception. En effet, l'éditeur vient d'encaisser le produit de ventes nettes de 70 millions de dollars (une hausse de 34 % par rapport à l'année dernière). Le revenu du trimestre a été de 21 millions de francs net, soit une hausse de 115 % par rapport à la même période en 99. Et pourtant, Take Two a mis la main au porte-monnaie en achetant Gathering of Developpers.

15 ans après le TO7

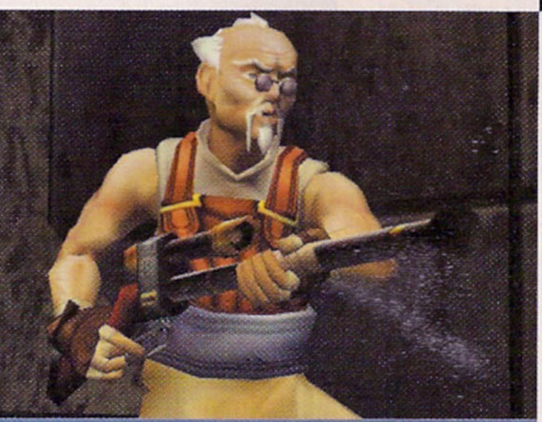
Les constructeurs du monde entier font les yeux doux à Microsoft pour décrocher un contrat sur la X-Box, la future console de la marque, qui devrait sortir l'année prochaine. On sait déjà qu'Intel fournira le CPU et NVidia la carte graphique. Pour les autres composants, notre poids lourd de l'électronique Thomson est en lice : selon des rumeurs, il pourrait fournir à Microsoft certains éléments de la console. On parle notamment des 64 Mo de RAM de l'engin ou bien de son lecteur DVD.

Le feuilleton de l'été

Nous suivons tous avec intérêt l'affaire Napster pour voir quelle sale jurisprudence sortira de toute cette salade, et comment un milieu aux rouages financiers bien huilés peut réagir face à la gigantesque paire de gifles technologique et malhonnête que ce freeware a pu leur administrer. Les suites de l'histoire sont néanmoins un peu surprenantes : Offspring, un orchestre de musique faussement punk, s'est mis à vendre sur son site officiel des T-shirts et des casquettes frappées au logo de Napster. Là où c'est drôle, c'est que le groupe ne détenait en aucun cas les droits de ce dernier. Les membres d'Offspring, très narquois, on expliqué qu'il faisaient ça pour voir jusqu'à quel point Napster était « cool », avant de dire quelques jours plus tard que ce n'était qu'une plaisanterie et que rien n'avait vraiment été mis en vente. Entre temps, la réponse des auteurs de Napster a bien sûr été d'intenter une action en justice. Pendant ce temps, un nouveau recours légal a été demandé par l'industrie de la musique, en affirmant que les ventes de CD près des campus avaient diminué gravement.



Jeu cherche éditeur



Après qu'Infogrames a, pour d'obscures raisons « stratégiques », renoncé à publier le jeu, les développeurs de New Legends qui comptent dans leur rang l'ancien designer du fabuleux Jedi Knight, cherchent activement un nouvel éditeur. Havas Interactive et Bethesda Softworks figureraient parmi les intéressés. On ne sait toujours pas grand-chose sur le jeu, à part qu'il se déroulera dans une Chine futuriste qu'il faudra libérer du joug d'un sinistre tyran, Xao Gon. New Legends utilisera une version modifiée du moteur d'Unreal, intégrant la technologie du multi-mesh pour fluidifier l'animation, et sera nanti d'une I.A. perfectionnée.



Les oscars de l'informatique

Quels sont les développeurs les plus importants du monde informatique ? C'est la question que pose le CMA (Computer Museum of America) au public, de façon à élaborer un « Hall of fame » pour l'an 2000. Les cinq personnes qui auront ainsi été choisies seront honorées lors d'une sorte de remise de diplômes. Ceux qui seront crevés d'ici-là recevront un lot de consolation (un Cherubin en marbre) de la part de David Perry, à placer sur leur tombe. Tiens cela m'énerve déjà, j'imagine d'ici une poignée de quelques dizaines de milliers de jeunes idiots allant voter pour John Carmack. Donc plutôt que de choisir les meilleurs parmi leur liste de trente personnalités, je vais choisir ceux qui me semblent les plus sympathiques. Alors voyons : Stevie Wonder parce qu'il est aveugle ; Truong Trong Thi parce qu'il a un nom sympatique Vinc Cerf ; parce que j'aime bien les cerfs ; Bill Atkinson dont le frère m'a bien fait rire dans la série « Black Adder » ; et Linus Torvald parce qu'il a un prénom qui me rappelle le célèbre OS en open source ainsi que le copain de Charlie Brown.

http://www.computer-museum.org./

C'EST RIDICULE...

... C'EST COMME PAUL LOVECRAFT ! C'EST PAS DES NOMS QUI EXISTENT.

Jane's se fait corriger sa copie

C'est une impressionnante démonstration de force que vient d'accomplir une bande de passionnés. Tandis que Jane's Combat Simulation, les développeurs de Fleet Command, avaient volontairement fait de nombreuses concessions au réalisme dans le but de toucher un large public, des fans forcenés ont retravaillé l'Intelligence Artificielle, changé tous les paramètres des armes, équipements et vaisseaux, amélioré le graphisme, ajouté de nouvelles flottes et de nouveaux scénarios. Le mod Warship Database Projet est téléchargeable ici : www.wdpfc.ndo.co.uk/



Ça veut dire quoi déjà Freedom ?

Anne McCaffrey a déjà à son actif une cinquantaine de livres de S-F. Le prochain jeu de Redstorm Entertainment, Freedom : The First Resistance, sera tiré de sa trilogie « Freedom ». Le sujet : après une apocalyptique invasion extraterrestre qui a installé un gouvernement fantoche et collaborateur, vous devrez aider une poignée de résistants à reconquérir la liberté de notre bonne vieille Terre. Le jeu, axé aventure/action en vue à la Tomb Raider, est prévu pour la fin de l'année. Le roman d'Anne McCaffrey, « Terre de défi (Freedom's Choice) » est disponible aux éditions Pocket (numéro 5678).



Telex

Verant, le développeur d'Everquest et du futur jeu massivement multijoueur basé sur l'univers de Star Wars, vient d'être racheté par Sony Pictures Entertainment.



Le Destin du Dragon : les trois Royaumes

Quand on regarde un vieux Chinois, on a du mal à imaginer qu'il a pu un jour être violent. Et pourtant, y a rien de plus violent qu'un Chinois ; il suffit de regarder un maître en origami à l'œuvre pour s'en rendre compte. Regardez-le faire ses pliages... puis imaginez-le avec un gros sabre à la place du papier. Vous verrez, l'effet est saisissant. Bon, pour se rendre un peu mieux compte de tout ça, il suffit de se plonger dans « Les trois Royaumes », un ouvrage écrit au XIVe siècle par Luo Guaanzhong. Ce roman retrace l'une des périodes les plus troubles de l'Histoire de la Chine. Il parle d'une époque durant laquelle trois seigneurs de la guerre se livraient un conflit sans merci pendant que la majeure partie de la population locale se contentait de mourir de faim. Tout aurait pu continuer pendant longtemps, jusqu'au jour où des fermiers se soulevèrent contre ces seigneurs.

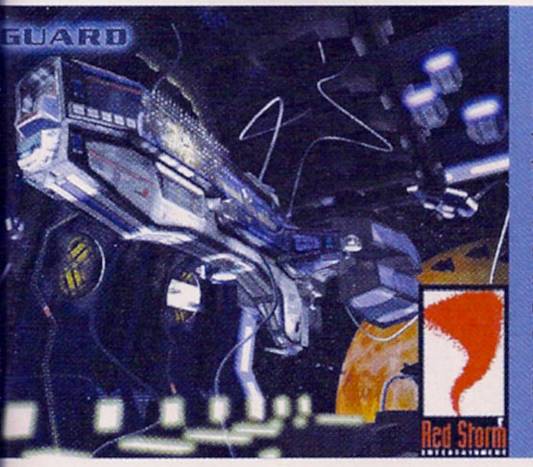
Dans Le Destin du Dragon : les trois Royaumes, on incarne donc l'un des trois seigneurs en question, et on doit gérer ressources humaines et naturelles pour pouvoir affirmer un peu plus son pouvoir devant ses adversaires. De plus, comme la terre de Chine est fertile en légendes, un large chapitre a été consacré à la magie et à ses effets cocasses sur une troupe. Pour finir, on devra aussi faire preuve de diplomatie pour réaliser des alliances.

Les campagnes sont toutes basées sur les grands événements historiques de cette période.

Les sessions réseau existeront elles aussi, permettant de jouer à 8 en Deathmatch ou en Coopérative.







Mauvaise nouvelle

Parfois, on se dit que chez les développeurs, y a des trucs qui ne tournent vraiment pas rond. Mais après tout, qui sommes-nous pour juger des gens situés à 8 000 kilomètres de nos côtes ? Pourtant, là où j'ai envie de râler, c'est à l'annonce de « l'arrêt momentané » du développement de UFS Vanguard, une simulation spatiale de Star Destroyer. La raison invoquée : les autres projets de Red Storm ont désormais la priorité. Le jeu ne sortira donc pas cette année et aucune date n'a été donnée. Pourvu que leurs nouvelles idées lumineuses ne soient pas un Shadow Watch II.

Prends l'oseille et TIRE-TOI !

Les grands élans caritatifs ont leurs fanatiques aux États-Unis, et ce dans n'importe quel domaine. Ainsi, Games For Good, une association de bénévoles travaillant dans le milieu du jeu vidéo, a réussi à réunir près de 9 millions de francs lors du salon de l'E3. Les sous seront reversés à des associations humanitaires, à « L'Hôpital des enfants d'Oakland » au « Club des garçons et des filles » (un club de rencontres pour célibataires) et la « Ronald Mac Donald House » (où l'on sert des Double-Cheese aux gens payant l'impôt de solidarité sur la grande fortune), bien que je ne sois pas très sûr de cette dernière info.

Au pain sec ET À L'EAU

Le jeune étudiant en informatique qui devrait passer quelque temps au cachot pour avoir emmerdé le monde entier avec le fameux virus ILOVEYOU a été retrouvé. On apprend aussi qu'il a 24 ans et qu'il affirme ne pas être créateur du virus. Il l'aurait juste répandu accidentellement. Ben voyons. Les lois aux Philippines ne prévoyant pas de sanctions spécifiques pour les crimes informatiques, les enquêteurs devraient l'inculper pour avoir causé quelques millions de dollars de dégâts, ce qui se traduirait par une peine maximale de prison de six ans. Le bureau d'enquête philippin espère bien voir le jeune homme condamné à cette peine à l'issu de son procès.

CE NE SERA PAS PLUS CON QUE LE BIGDIL



Tiens, ça nous vient d'Angleterre et malgré cela, j'ai l'impression qu'on pourrait le retrouver sur nos écrans. Un producteur britannique est en train de mettre sur pied un jeu télé qui passerait aux heures de grande écoute et serait basé sur l'univers d'Unreal Tournament où des invités s'affronteraient sur des cartes spécialement conçues (donc pas trop compliquées) avec des personnages dont les skins seraient faites à partir d'un scan de leur tronche. Bien sûr, comme c'est à la télé, on enlèvera les fusils de sniper ainsi que les pistolets. Par contre, curieusement, on gardera les plasma guns. Oui, c'est vrai qu'on n'a jamais buté personne avec ça en Yougoslavie. Mais quand est-ce que TF1 nous fera une émission semblable basée sur Frogger ?



LES RATS QUITTENT LE NAVIRE

Paul Allen a vendu, depuis début mars, près de 30 millions de ses actions Microsoft dont il est, avec Bill Gates, le fondateur. Officiellement, c'est pour diversifier son portefeuille boursier. Mais certains chuchotent qu'officieusement, Allen s'en met plein les fouilles avant que les actions Microsoft, qui ont déjà perdu une partie affolante de leur valeur, ne s'effondrent complètement si le démantèlement de la société est confirmé par la Cour d'Appel américaine. Et quand je dis « plein les fouilles », le terme n'est pas exagéré : Paul Allen a tiré 2,5 milliards de dollars (près de 18 milliards de francs) de cette revente massive d'actions (soit deux ans de salaire d'un testeur à Joystick).

Gift

À force d'incarner soit des super-héros, soit des bombes sexuelles, il était temps d'accorder un peu plus de temps à des anti-héros d'1,20m, qui sont tout autant attirés par le beau sans que la réciproque soit exacte. L'action nous balancera dans la peau de Gift, un petit personnage rondouillard, volontaire d'office dans une mission qui a liquidé la quasi-totalité des héros d'une boîte de jeux vidéo. L'objectif de la dite mission est de délivrer la princesse Globo en affrontant l'Ombre Noire et Profonde des Sombres Obscurités de la Nuit, le tout armé d'un simple bâton. Pour libérer ladite princesse, il faudra lui apporter sept nains de jardin, vu qu'elle se prend un peu pour Blanche-Neige ; on les trouvera dans sept mondes décalés au dernier degré, où il faudra faire de son mieux dans des parodies de jeux vidéo célèbres et de films encore plus célèbres. Comme quoi, Gift aura beau être l'archétype du branleur paresseux, il se bougera toujours pour les beaux yeux d'une pin-up encore plus lassive que lui. C'est Cryo qui éditera le jeu, et pour notre plus grand plaisir, c'est sous les dessins de Régis Loisel (« La quête de l'oiseau du temps », « Peter Pan ») que prendront vie tous les personnages.



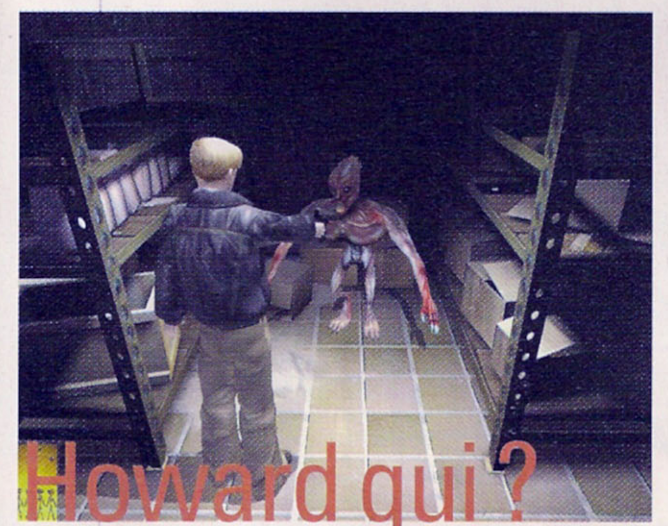
PRISE DE JUNG

« Le Psy, c'est vous ! », une production La Forêt, est un bien étrange jeu programmé sous Director, dans lequel vous devez analyser des demi-dingues. C'est incroyablement bavard, mais comment aurait-il pu en être autrement ? Le principe est de se repaître des interminables lamentations de patients névrosés, puis, de mot clé en mot clé, de les aider à résoudre leurs problèmes. C'est évidemment très vite très gavant .Le jeu a été conçu par un psy et je ne doute pas de sa pertinence, je ne ferai que critiquer le domaine que je maîtrise : ce jeu est soporifique et mal programmé. En revanche, la grosse surprise vient de la qualité des acteurs. Par pitié, ne gâchez pas votre talent, faites des films ennuyeux plutôt que des jeux. À paraître dans la même collection : DoltoSquadron et JacquesLaCaN-3D.



Fiscalité inutile Fiscalité inutile

L'union européenne vient de proposer des textes de loi pour forcer les entreprises basées en dehors du pays où leurs produits sont facturés (via le Net) à ajouter à leur prix une taxe. Celle-ci pourrait être résumée par « impôt sur les achats online » qui permettra aux pays de récupérer entre autres choses les TVA (taxe sur le varan ajouté) qui dans nombre de cas échappent totalement aux états. L'un des secrétaires du trésor des États-Unis fait très justement remarquer qu'en raison des marges commerçantes, l'application de cette taxe online pourrait faire passer le prix des objets achetés online et par correspondance (donc traditionnellement meilleur marché) au-dessus de la barre de prix des mêmes objets achetés en magasin. Cela risquerait bien sûr de rendre l'existence des sites Web de vente par correspondance caduques.

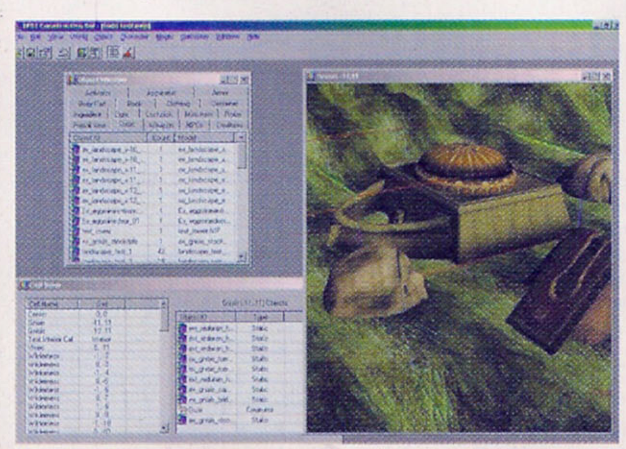


Howard qui ?
Howard Pascal

Les développeurs de Sidescene définissent ainsi leur univers : « C'est Indiana Jones qui rencontre H.P. Lovecraft. » L'action aura pour décor un entre-deux-guerres alternatif dans lequel les scientifiques font des bonds de géants et s'essayent déjà au vol spatial et à l'informatique, sur fond de guerre larvée. Tandis que la population s'alarme du nombre constant d'apparitions lumineuses dans le ciel, les médias fournissent, schémas à l'appui, des explications météorologiques. Menteurs... et vous croyez que je l'ai pas vu le Roswell sur les screenshots de votre jeu ? The Other Guys (les développeurs) sont à la recherche d'un éditeur pour ce jeu d'aventure/action. www.sidescene.com

Mako RPG

Todd Howard, chef de projet du très (mais alors très) attendu RPG Morrowind, la suite de DaggerFall, annonce que le jeu sera livré avec un ensemble d'utilitaires, l'Elder Scrolls 3 Construction Set. Ces outils, qui iront du langage de script de quêtes jusqu'au modeleur de monstres, seront tellement puissants que Todd Howard n'hésite pas à qualifier l'EC3CS de véritable système d'exploitation dédié au RPG. On pourra créer, grâce à eux, des plug-in capables de transformer de fond en comble Morrowind et d'en faire un jeu totalement différent, par exemple un jeu de foot ou un simulateur de bombardier de la Seconde Guerre mondiale. Ok ok, j'extrapole un peu, mais ça s'annonce vraiment très puissant.

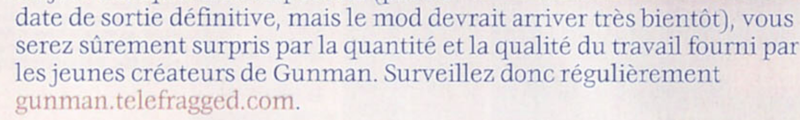


L'hoMme flingue ARRIVE





Lors du dernier E3, Sierra présentait un mod HL gratuit particulièrement prometteur : Gunman sera une nouvelle campagne solo pour Half-Life, une conversion totale du jeu avec de nouvelles maps et textures magnifiques. C'est simple, on a du mal à croire qu'il y a encore du Half-Life là-dessous. On se baladera sur quatre planètes - chacune dédiée à un thème différent (préhistoire, science-fiction, far-west...) - et encombrées de nombreux streums fort joliment modélisés, qu'il vous faudra évidemment pulvériser avec l'une des nombreuses nouvelles armes du jeu. Lorsqu'il sera disponible (pas de date de sortie définitive, mais le mod devrait arriver très bientôt), vous serez sûrement surpris par la quantité et la qualité du travail fourni par les jeunes créateurs de Gunman. Surveillez donc régulièrement gunman.telefragged.com.



Des JEUX sous le soleil EXACTement

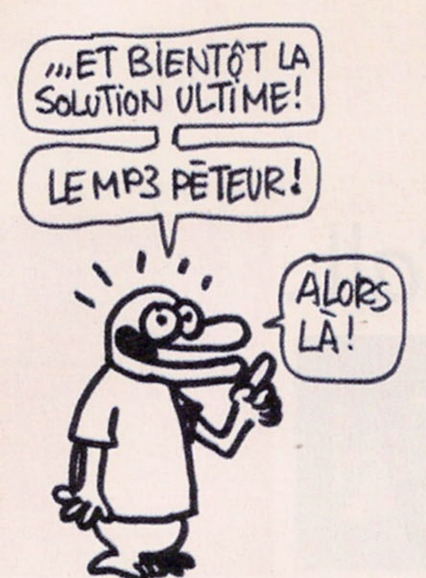
Histoire de proposer des vacances franchement moins connes que dans 90 % des cas, il y a des gens qui créent des festivals. Ainsi, du 8 au 23 juillet prochain, se tiendra (entre autres) la 15e édition du Festival des jeux de Parthenay, dans les Deux-Sèvres. Ce sont plus de 1 000 jeux venus de tous horizons qui seront mis à la disposition du public ; ça ira du jeu de société au jeu vidéo, en passant par des choses très traditionnelles comme les jeux de cartes. L'accès sera en plus gratuit et, cerise sur le gâteau, un concours de création de jeux vidéo est prévu.



Les GÉNIES du marketing

Il y a quelques mois, l'éditeur Corel annonçait un revirement stratégique : « On va faire plein de trucs pour Linux, vous allez voir, on va bouffer Grosoft ! » déclaraient, enthousiastes, les dirigeants. Aujourd'hui, Corel dégraisse ses effectifs de 20 %. La firme canadienne ne réussit pas à atteindre ses objectifs, et pour éviter de creuser encore plus profondément le gouffre de ses pertes, diminue sa masse salariale à coups de licenciements secs. En effet, contrairement à ses prévisions, l'éditeur n'a pas gagné beaucoup d'argent avec sa stratégie marketing audacieuse qui consistait à vendre 400 balles une distribution Linux, alors qu'on peut en trouver des dizaines d'autres gratuitement sur le Net. Quelle surprise !

Optimisme



Les sites Musicrypt.com et Net Nanny prétendent avoir trouvé la solution idéale pour éviter le piratage des morceaux de musique sur le Net. Lorsqu'un utilisateur achètera une chanson sur le réseau, un programme spécial enregistrera sa façon de taper au clavier et l'inclura, sous une forme cryptée, dans le fichier musical. Pour lancer ce morceau, l'acheteur devra retaper au clavier afin de prouver son identité puisque, paraît-il, chaque individu utilise le clavier différemment. Le programme de reconnaissance marche, selon ses créateurs, à 98 %. Une belle idée, mais bon, si le système se répand, ce qui n'est déjà pas gagné, un petit malin fera sauter la protection en 48 heures. Laissez tomber les gars, c'est un combat perdu d'avance.

Une bataille DE gagnée

À l'heure où j'écris cette news, Brice Fleutiaux est libre. Grâce à la mobilisation d'une foule de gens, grâce à la bonne volonté de certains, et contre la mauvaise volonté d'autres, le journaliste retenu en captivité depuis octobre 1999 a pu enfin être libéré. On ne remerciera jamais assez ceux qui ont signé la pétition sur le site de Reporters sans Frontières, au www.rsf.fr, et qui ont contribué à la victoire de cette bataille. Mais la guerre est encore loin d'être gagnée. Depuis le début de l'année, 12 journalistes ont été tués, 79 autres emprisonnés. Depuis le 5 août 1994, la journaliste Birmane San San Nweh est retenue prisonnière ; internautes chéris, continuez à signer les pétitions sur le site de Reporters Sans Frontières. De plus, vous apprendrez que 45 pays contrôlent les accès à Internet, en imposant aux internautes de décliner leur identité auprès d'un hébergeur unique, sous couvert de l'idée de protection du public contre les « idées subversives », ou « de garantir la sécurité de l'Etat ». Continuez de signer.



ANAchronox



L'espace n'a pas tout dit, l'espace n'a pas tout fait. C'est vrai qu'on connaît bien cette région de notre univers lorsqu'il s'agit de péter la gueule à de l'Alien via vaisseaux de guerre interposés. Mais personne ne s'est encore posé la question du nombre de choses qu'il est possible de faire lorsqu'on se retrouve à l'état de piéton, en région étrangère. Anachronox va pouvoir nous donner des éléments de réponse intéressants. Le jeu de rôle sortira cet automne, et on aura la possibilité d'y gérer jusqu'à trois personnages à la fois, dans une équipe de sept, le tout dans un environnement 3D temps réel. Bien que le ton soit franchement blindé à la science-fiction, quelques éléments nous promènent dans des intrigues bien plus proches de l'heroic-fantasy. Manifestement, le jeu exploitera le moteur de Quake 2, et c'est une bonne centaine de lieux différents qu'on aura la possibilité de visiter. En matière de rencontres, on se trouvera confronté à 150 bestioles différentes (humains compris) et, toujours en matière de rencontre, le système de combat sera « hybride », un peu comme celui de Baldur's Gate qui permet de gérer le combat soit en temps réel, soit au tour par tour. Enfin, la créativité du joueur sera mise à contribution, puisqu'on pourra fabriquer soi-même ses gadgets et ses armes selon les ressources disponibles.



Telex

Après Quake 3, c'est au tour de Unreal Tournament d'être annoncé sur Dreamcast.

Asheron's Call : Second Age





Après Renaissance pour Ultima et Second Age, ou Les Ruines de Kunark pour Everquest, les autres grands jeux de rôle online ne comptent pas être à la traîne. Ainsi, Asheron's Call va recevoir un nouveau bout de terrain qui sera ajouté à son continent. Paths of Destructions, add-on au titre pas très avenant, va étendre les possibilités du jeu en introduisant le monde de Soclaim. Ce dernier, qu'on annonce aussi chaud et humide qu'une dépouille de rat crevé trouvée au fin fond de l'Amazonie, comprendra de nouveaux donjons et monstres par poignées de cent. Dans les rangs de ces derniers, on devrait aussi voir des armées de squelettes géants.

La Balunga à portée de doigt grâce à Music 2000 !

On vous en a déjà parlé il y a quelques mois, mais cette fois, sa sortie est imminente (si ce n'est pas déjà le cas au moment où vous lirez ces lignes). Codemasters a donc porté son logiciel de création musicale, déjà présent sur PlayStation, sur PC. Si, à l'instar de Stephen Chacun et sa Balunga (cf. vidéo du CD), vous souhaitez composer la chanson de l'été, ce soft particulièrement complet vous permettra de faire des miracles. Car en plus d'être riche de quelques milliers de séquences préenregistrées (j'ai commencé à les compter une par une, mais il y a toujours un abruti qui vient me troubler vers les 2105, 2106...), de nombreuses possibilités d'édition permettront aux plus débrouillards d'entre vous de sortir quelque chose de vraiment original. D'autres friandises sont proposées, comme le mode « bœuf », l'éditeur de clips vidéo, le sampling de ses propres sons, l'édition individuelle de chaque son, le tout regroupé dans un séquenceur de 99 pistes audio. On regrettera simplement le look « jouet » et l'ergonomie toute relative de l'interface, parce que pour le reste, c'est du tout bon. Et si l'inspiration vous manque, n'oubliez pas que la Balunga sera toujours là pour vous soutenir dans les moments de doute.



Pas CONNE

L'actrice Angelina Jolie, oscarisée cette année, et qui va interpréter Lara Croft à l'écran, vient de commenter son rôle et son personnage : « ... Elle est très anglaise et a été élevée d'une certaine façon... Ils vont d'ailleurs me faire prendre des cours de bonnes manières. » L'entraînement de la miss afin de mieux interpréter son rôle comprendra des cours de kick boxing, le maniement des armes avec les forces spéciales, et de la plongée. Cela la préparera notamment à certaines scènes comprenant une poursuite en moto, un saut en parachute et de la nage dans un bassin avec une centaine d'anguilles, « ...scène que je redoute pour d'étranges raisons », a-t-elle dit.

MEUH encore plus rapide

Entre deux séances au Tribunal de commerce et à la Haute cour, Microsoft a tout de même trouvé le temps d'annoncer quelques trucs sur Windows Millenium Edition (encore appelé « Windows meuh ! » ou « Vache 99 »). Ainsi, à l'instar de son grand frère Windows 2000, le nouveau système voit toutes ses racines Dos impitoyablement éliminées. Ceci signifie un gain de vitesse énorme, mais aussi la disparition définitive de Duke Nukem et d'Ultima 7 de ma bécane. De plus, Microsoft annonce l'apport de la technologie Fast Boot à W2000 qui devrait permettre si on croit au Père Noël de voir nos bécanes démarrer en moins de trente secondes. Le secret de cette réussite ? La registry de Windows divisée en trois parties, et la disparition de fichiers tels que l'autoexec et le config.sys.

Automated Pirating Inc.

La police de Pennsylvanie vient de démanteler un giga trafic de contrefaçons de logiciel. En enquêtant sur une affaire de vol de portables, elle est tombée sur un réseau de distribution de logiciels pirates qui opérait sous le nom d'Automated Distributing Inc. Lors d'une perquisition, les policiers ont découvert 10 pièces pleines à craquer de CD-ROM pirates : plus de 8 000 versions illégales de Windows 98, NT et Office, soit près de 150 millions de francs de softs piratés. Étonnement, Microsoft avait déjà prévenu les autorités des agissements de cette boîte louche, car de nombreux acheteurs de copies illégales s'étonnaient de ne pas pouvoir enregistrer leur produit auprès de l'éditeur pour avoir droit au support technique.

Sorcier Sec



Fin 98, les développeurs de Sirtech Canada faisaient savoir que la sortie de Wizardry 8 approchait. C'était vrai, mais elle approchait lentement : un an et demi plus tard, les développeurs de l'excellent Jagged Alliance viennent enfin d'annoncer qu'ils cherchent un éditeur pour ce huitième épisode du vénérable Wizardry. On y jouera avec une équipe de 6 personnages, confectionnés à partir de 11 types (ils ont fait preuve d'exotisme, et l'on pourra incarner, en plus des traditionnels elfes et gnomes, des bizarreries comme les draconiques ou les farfadets) et 15 classes (là encore, pas mal d'inventions, avec entre autres un « gadgeteer » qui fabriquera des objets magiques ou piégés, et une classe de maîtres psioniques). www.wizardry8.com

PERRY RÉFLÉCHIT

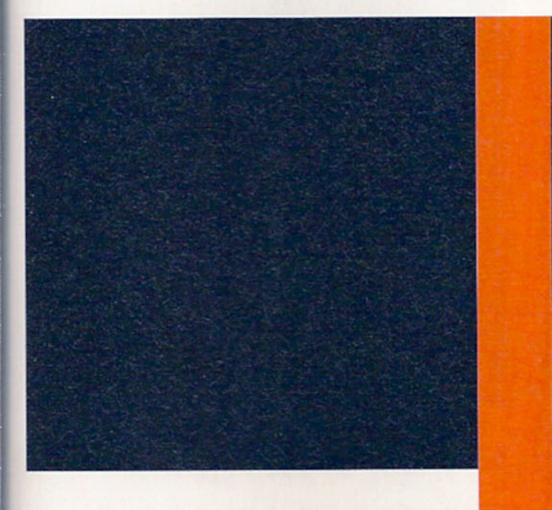
David Perry, le président de Shiny Entertainment, vient de répondre aux questions d'une interview portant sur la X-Box. On y apprend qu'il compte emboîter le pas aux concurrents en tant que développeur, et commencer à concevoir des jeux pour cette console qui fait briller les yeux d'un peu tout le monde. Mais, plus inquiétant, on y remarque la phrase suivante : « C'est bien parti pour que Sacrifice soit le dernier jeu que nous concevons pour le PC. » Shiny se concentrerait alors sur les consoles de la prochaine génération. Il reporte la faute sur les fabricants de hardware avec leurs cartes 3D à 2000 balles qui mettent le jeu PC hors de portée du grand public. Sur ce point, au moins, on ne peut que le suivre.



Le mois dernier, nous vous proposions une sélection de 22 jeux qui nous avaient particulièrement intéressés lors de l'E3 (le Salon des jeux vidéo) à Los Angeles. Comme promis, voici la suite de notre reportage, avec encore 24 jeux qu'il faudra suivre de très près durant l'année qui vient (ou les années qui viennent...). Ne ratez pas non plus, page 74, le reportage exclusif de Wanda sur Battle Realms, le jeu en gestation d'Ed Del Castillo (ex-producteur et designer de Command & Conquer).



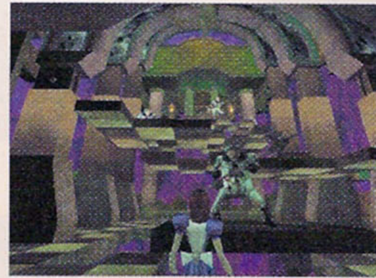
E3 2000, L'INDEX DES JEUX





Genre ACTION 3D À LA TROISIÈME PERSONNE
Développeur ROGUE ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
Sortie AUTOMNE 2000



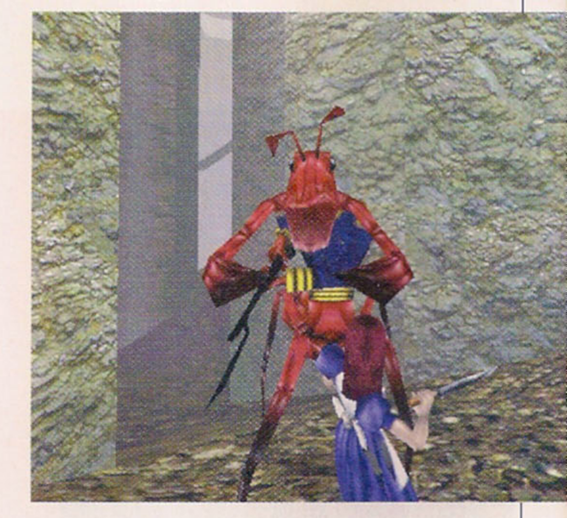


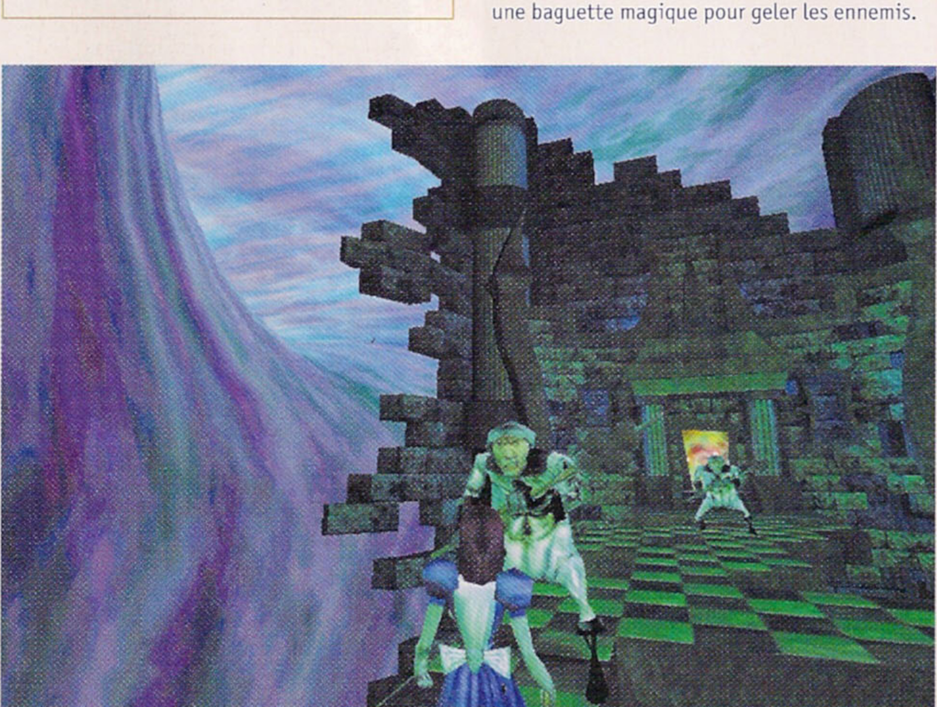
Rogue Entertainment prépare des noces étranges : le mariage de l'œuvre de Lewis Carroll et du moteur de Quake 3.



American McGee, un vétéran du milieu qui a notamment travaillé sur Duke Nukem 3D en tant que créateur de niveaux, nous proposera d'incarner une Alice sous EPO dans son prochain jeu. Alice in Wonderland emmènera le joueur, en vue à la 3e personne, dans un Pays des Merveilles tyrannisé par la Reine de Cœur. On devrait retrouver tous les personnages de ce grand classique de la littérature comme le Lapin Blanc, les jumeaux zarbs Tweedle Dee et Tweedle Dum, le Chapelier fou, le lièvre de Mars, ainsi que d'autres créatures créées spécialement pour le jeu. Au total, ce sont 30 personnages différents qui seront modélisés.
Alice devrait ainsi se frayer un chemin au milieu de tous ses ennemis, dans plus de 15 niveaux, aidée dans sa tâche par tout un arsenal. On nous annonce que des armes classiques (Railgun ? Lance-grenades ?) en côtoieront d'autres plus fantaisistes : les dés du Démon, des cartes à jouer coupantes comme des rasoirs, ou encore une baguette magique pour geler les ennemis.







Mort par vaporisation

Avec le moteur de Quake 3 derrière, on nous promet des décors superbes, chaque niveau possédant un thème et une ambiance propre. Les mouvements des streumons seront particulièrement travaillés, avec des animations différentes selon l'arme avec laquelle Alice les massacrera : mort par glaciation, par brûlure, par écrasement, par noyade, par vaporisation... Hmmm décidément plus j'en écris sur ce jeu, et plus je me demande si Lewis Carroll ne va pas se retourner dans sa tombe lorsque Alice in Wonderland sortira à l'automne prochain.
Ah oui, une dernière chose : il faudra penser à ne pas shooter le chat du Cheshire, car il servira de guide à Alice au Pays des Merveilles.


Genre
RTS GALACTIQUE
Développeur
DIGITAL ANVIL
Sortie
FIN 2000



Conquest FRONTIER WARS

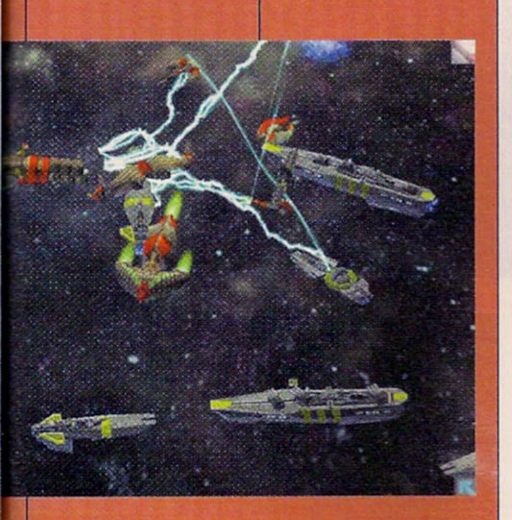
À mi-chemin entre un Starcraft et un Homeworld, voilà Conquest de Microsoft, un jeu de stratégie temps réel ayant pour décor la Norvège… ou, euh… l'Espace, attendez faut que je vérifie…

Imaginez un Homeworld qui serait passé sous un rouleau compresseur, et vous aurez une petite idée de la tronche de Conquest, le dernier jeu de stratégie temps réel de Digital Anvil/Microsoft. La 3e dimension initialement prévue est passée à la trappe. On jouera sur un simple plan en 2D, mais au milieu de nébuleuses de gaz et de champs d'astéroïdes (à la différence de Starcraft, qui restait scotché à terre). L'idée des développeurs était de rendre le soft facile à maîtriser. Y paraît que certains ne sont pas venus à bout de l'interface de Homeworld. Avec Conquest, pfff, ça devrait être à leur portée : quelques clics de souris suffiront à développer ses bases et lancer les p'tits buzz à l'assaut.









Plat comme une pizza

Jetons un voile pudique sur un scénario aussi profond qu'une poche de survêtement. Tout ce qu'on aura à retenir, c'est que sur Tau Ceti et Sirius, ça regorge de minerai comme vous n'en avez pas idée. Et d'une. Et de deux : y a comme qui dirait une belle bande d'aliens insectoïdes qui vous en veulent à mort, rapport à une histoire d'artefact que vous auriez pas dû mettre le doigt dessus, p'tain, tu déconnes, ça laisse des traces partout, c'est dégueulasse… Ah, vous voyez bien qu'il est super ce scénario.

Conquest annonce quand même des caractéristiques sympatoches. Le joueur aura le choix entre 3 factions rivales. Le terrain de jeu, immense, sera en pleine expansion : un univers constitué de 16 systèmes. Même qu'on pourra emprunter des portes spatiales pour se téléporter d'un bout à l'autre. Au gré de ces explorations, on localisera des gisements de ressources. Gisements qu'on s'empressera d'exploiter pour se construire une belle tripotée de vaisseaux. Et puis il y aura aussi des scientifiques, pour se lancer dans la recherche de nouvelles technologies. Et des voisins extraterrestres, pour tester son potentiel diplomatique. Tout ça, tout ça.

Dans la peau des Mantis, des Terrans ou des Solarians on pourra donc tester tout plein de matos exotiques : des champs de stases, des spatio-camouflages et autres bidules rigolos. Il faudra compter avec les dangers de l'espace : les nébuleuses, les rubans d'antimatière ou les terribles trous noirs. Car chaque élément du décor pourra affecter les unités et les bâtiments. Côté réalisation graphique, Conquest est nettement plus en retrait, comme en témoignent les photos de cette page. Attendons quand même de voir le résultat final, car les p'tits gars de Digital Anvil sont bien capables de nous repeindre tout ça à neuf d'ici la sortie prévue pour la fin de l'année.









Genre	RÔLE/TACTIQUE
Développeur	BETHESDA SOFTWORKS
Sortie	4ᴱ TRIMESTRE 2000



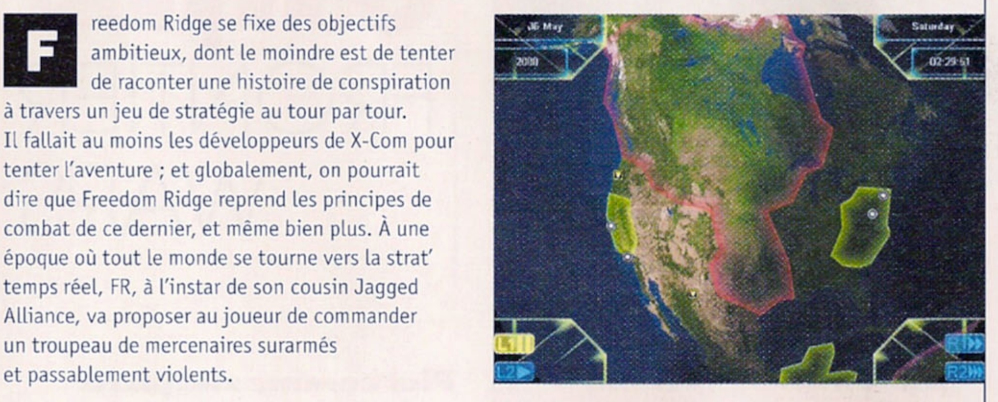


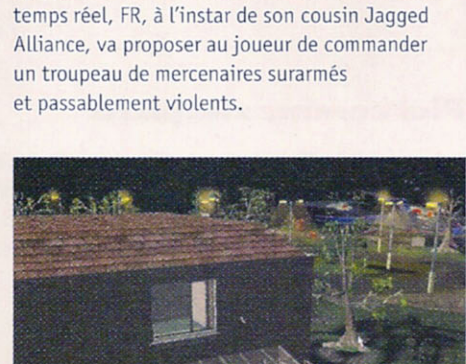
E3

Freedom RIDGE

LE STUDIO ANGLAIS MYTHOS GAMES REVIENT EN FORCE, DES ANNÉES APRÈS X-COM/UFO. FREEDOM RIDGE, BASÉ SUR LE PRINCIPE ASSEZ ÉCULÉ DU COMBAT AU TOUR PAR TOUR, OFFRE NÉANMOINS QUELQUES EXCELLENTES SURPRISES.

Freedom Ridge se fixe des objectifs ambitieux, dont le moindre est de tenter de raconter une histoire de conspiration à travers un jeu de stratégie au tour par tour. Il fallait au moins les développeurs de X-Com pour tenter l'aventure ; et globalement, on pourrait dire que Freedom Ridge reprend les principes de combat de ce dernier, et même bien plus. À une époque où tout le monde se tourne vers la strat' temps réel, FR, à l'instar de son cousin Jagged Alliance, va proposer au joueur de commander un troupeau de mercenaires surarmés et passablement violents.

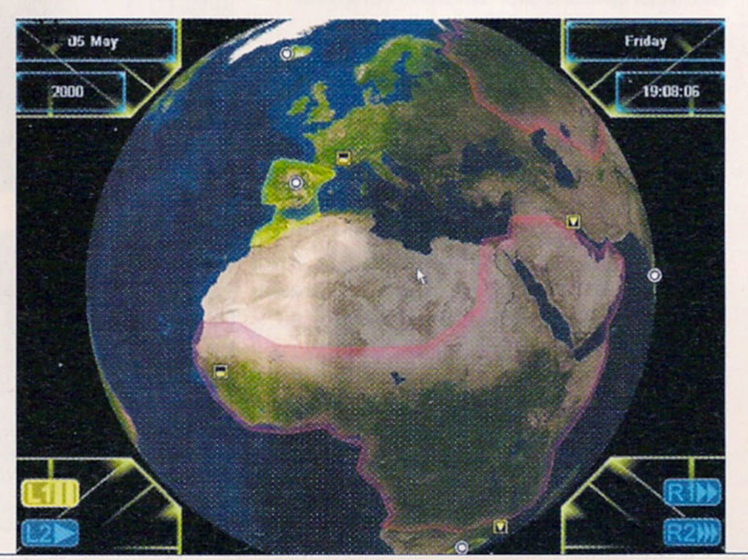






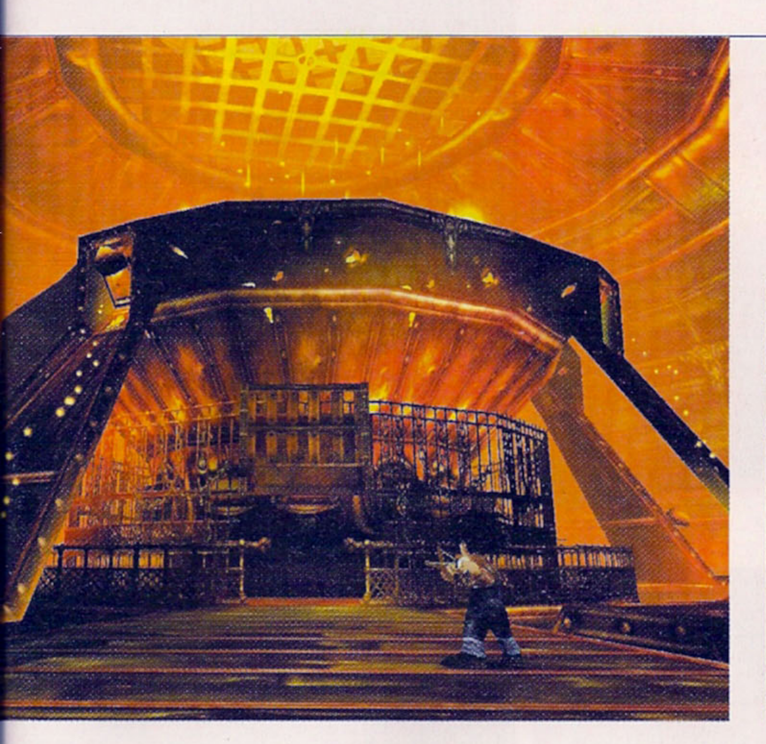
Un jeu qui aurait pu s'appeler X-Com 4

Là où toute la donne change, c'est que l'intrigue prend place dans un futur proche, pas loin de l'Area 51, où bien des choses mystérieuses se déroulent. Eh oui, c'est reparti pour un background à la UFO puisqu'il faudra enquêter sur des enlèvements extraterrestres (les enlèvements d'humains, pas d'extraterrestres), avoir maille à partir avec les " Men in Black ", construire des bases ou abriter ce beau monde, gérer les stocks et le ravitaillement, ou même protéger la population civile urbaine et campagnarde. L'équipement sera bien sûr au rendez-vous, notamment au rayon Armes. Les joueurs pourront utiliser divers véhicules pour se rendre dans les combats situés à un point ou à un autre du globe. Le grand changement concerne les graphismes, qui font partie des plus beaux que l'on ait pu voir en représentation 3D, avec des éclairages dynamiques et une caméra totalement libre de ses mouvements.



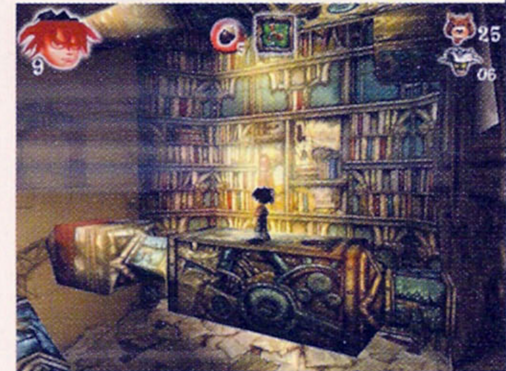


Genre	AVENTURE
Développeur	IN UTERO
Sortie	FIN 2000



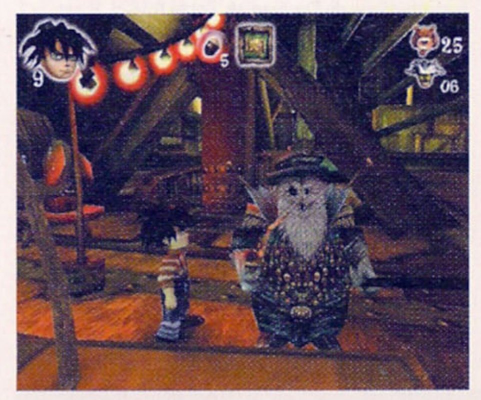


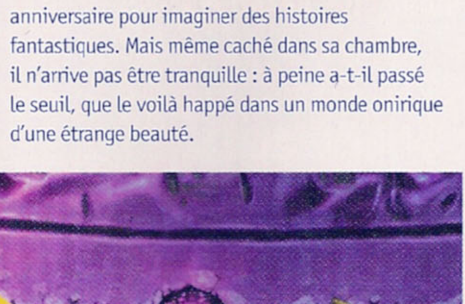
EVIL TWIN S'ANNONCE COMME UN GRAND JEU D'AVENTURE : MÉLANGEANT UN SCÉNARIO FANTASTIQUE AVEC DES GRAPHISMES BD, IL CRÉE UN CONTE QUE TOUS APPRÉCIERONT.



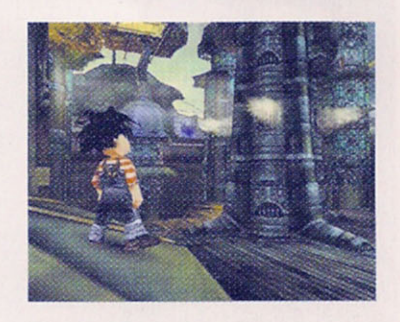
Vous débuterez l'aventure dans la peau d'un jeune orphelin rêveur, passionné par les super héros. Cyprien n'est pas un enfant comme les autres. Renfermé, il fuit la fête de son anniversaire pour imaginer des histoires fantastiques. Mais même caché dans sa chambre, il n'arrive pas être tranquille : à peine a-t-il passé le seuil, que le voilà happé dans un monde onirique d'une étrange beauté.











Un univers fantastique

Dans ce pays bizarre, trois peuples cohabitent : les Demi sont des individus qui vivent coupés en deux ; les Gens aiment dériver sur les eaux à bord de leur arche ; les Volants, eux, préfèrent habiter les airs sur leur bateau étrange. À votre arrivée, cette population bigarrée vous accueillera avec joie, voyant en vous plus qu'un enfant timide et gauche. En dialoguant avec les habitants, vous vous rendrez très vite compte qu'une force insidieuse est à l'œuvre dans cet univers paisible. Que cherche-t-elle ? Sans doute la domination du monde. Vous n'en êtes pas certain, mais ce dont vous êtes sûr, c'est qu'avec vous, tous les enfants de l'orphelinat ont été téléportés et se sont transformés en monstres horribles. Le seul moyen de les sauver sera d'utiliser les pouvoirs de super héros que vous avez acquis en cours de route.

Au total, huit zones peuplées d'une centaine d'individus vous attendent pour un parcours initiatique. Entièrement en 3D, avec un graphisme fortement inspiré de la BD, ce jeu va vous conduire dans un conte mélangeant arcade (une série d'épreuves axées plate-forme vous attendent) et aventure (les dialogues et les puzzles occupent une part importante du soft). On aura rarement vu une histoire telle que celle-là, capable de plaire à tous.

Genre COMBATS DANS L'ESPAAAAACE
Développeur PARTICLE SYSTEM
Sortie PREMIER TRIMESTRE 2001



INDEPENDENCE War 2

Il y a des nouvelles de l'Espace qui ne laisseront jamais quiconque de marbre. Independence War 2 va sortir. L'Espace profond va une nouvelle fois se déchirer, pour notre plus grand plaisir.

Face à la pléthore de petits jets de combats spatiaux, il était temps que les croiseurs et autres escorteurs d'I-War amènent leur fraise, histoire de faire hurler leurs 20 000 tonnes de toute la puissance de leurs canons laser. Independence War 2 va nous replonger dans les grands combats spatiaux qui font s'affronter des vaisseaux énormes, à la maniabilité incertaine, et à la létalité foudroyante. On va pouvoir re-goûter à la gestion d'équipages, tiraillé entre le poste de commandement, celui du pilotage, du canonnier, et du mécano, le tout en plein milieu d'un feu ennemi bien nourri, et plein de mauvaises intentions.



Des missions aussi profondes que peut l'être l'Espace

Independence War 2 nous plonge quelque 100 ans après le premier volet de cette histoire hypothétique de l'humanité. Cette fois-ci, il est question de nous éloigner très loin du système solaire, trop riche, et donc trop bien policé par les autorités locales. On se retrouvera donc dans une zone frontière regorgeant de richesses minières, qui se fait exploiter par d'immenses corporations. Il faudra se mesurer à ces monstres sur-équipés, qui ne pensent qu'à leur profit, et faire en sorte de garder son équipage en vie avec les moyens du bord. De plus, non content de gérer tout cet aspect du jeu, ainsi que les différentes configurations possibles de son vaisseau, on se tapera des missions pleines de rebondissements, tout comme celles qui avaient fait de I-War l'une des plus grandes références du jeu de combat spatial. Et puis, comme un bonheur n'arrive jamais seul, cette fois-ci, il est clairement prévu que Independence War 2 soit jouable en réseau. L'Espace va se réchauffer un grand coup, c'est sûr…









E3

Genre
ACTION AVENTURE

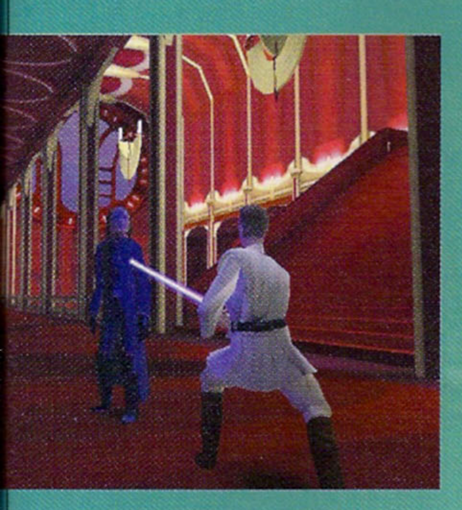
Développeur
LUCASARTS

Sortie
FIN 2000

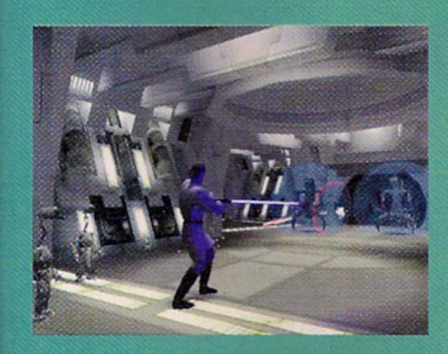
Obi-Wan est un simulateur de Jedi, que LucasArts devrait nous fourguer à la fin de cette année. Armé d'une bonne épée laser et les réservoirs de force pleins jusqu'à la gueule, on pourra affronter, à la 3e personne et dans un tout nouvel environnement 3D créé pour la circonstance, l'ensemble du catalogue de jouets dérivés de l'Episode Wan, euh One, tirés de la très célèbre trilogie qui compte maintenant quatre épisodes.

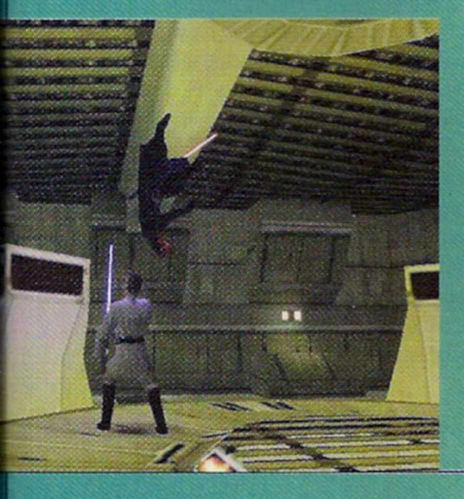
Episode Wan

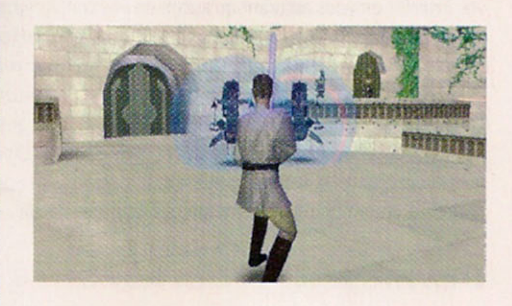
Le jeu prendra donc totalement ses racines scénaristiques dans « La Menace Fantôme », et il sera conçu comme un croisement entre le jeu « Episode One » pour cette 3e personne qu'est Monsieur Obi Wan Kennoby, et « Jedi Knight » pour l'intrigue et l'ambiance générale. On aura ainsi à traverser une bonne douzaine de niveaux différents, tout en essayant de gérer au mieux les nombreux pouvoirs de la force qui seront mis à disposition. Sur ce dernier point, il semble que le jeu ait développé plusieurs voies, dans lesquelles le joueur pourra apprendre et utiliser la force selon ses désirs. Pour finir, un mode multijoueur permettra à plein de monde de se rencontrer dans plusieurs types de jeux, comme le deathmatch, qui verra apparaître plein de petits Darth Mauls à l'écran, ou encore comme le « Protect the Queen », où plein de gens bien attentionnés essaieront de descendre la Reine Amilda… Tout un programme.



J'aimerais bien m'appeler « Obi-wan », dans un coin de l'espace. Je suis sûr que c'est un nom qui en jette… Enfin, ailleurs que sur Terre.















Genre
SIM POLITIQUE
Développeur
POP TOP SOFTWARE
Sortie
FIN 2000





Tropico

SI VOUS EN AVEZ MARRE DE JOUER À DES SIMS TROP GENTILLETS, TROPICO VA VOUS OFFRIR UNE VISION DE L'ENVERS DU DÉCOR : COUPS D'ÉTAT, MAGOUILLES ET DICTATURE, VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR LE PLAISIR DE PRATIQUER LE POUVOIR À VOTRE PROFIT.

Après le succès de Railroad Tycoon 2, Pop Top se lance dans la suite de la série, avec un Sim pas comme les autres. Cette fois, fini la petite entreprise politiquement correcte, vous allez présider au destin d'une république bananière. Vous devrez mettre en coupe un pays complet pour servir vos intérêts en vous assurant qu'aucun de vos concitoyens ne proteste. L'objectif sera de rester au pouvoir en utilisant tous les moyens mis à votre disposition. Le jeu sera serré car que ce soit l'Église, les paysans ou l'Armée, chacun se retournera contre vous si vous n'arrivez pas à les « endormir » suffisamment. Pour vous aider, un compte en banque à moitié garni vous permettra de commencer à transformer votre petite île des Caraïbes d'une cinquantaine d'habitants en véritable paradis touristique et fiscal. Mais attention, n'oubliez jamais qu'on vous attendra au tournant, que ce soit des nations extérieures comme les États-Unis ou la CEI, ou des groupuscules intérieurs ayant soif d'argent et de pouvoir. Que voulez-vous, vous n'êtes pas le seul pourri, et votre place à la tête d'un pays bon à exploiter est enviée par pas mal de monde.

Des moyens et des hommes

Le jeu se présente comme un Sim City 3000 avec un développement à la Railroad Tycoon. Vous bâtissez, développez, dirigez votre île pour amener prospérité et richesse à ses habitants, et tant qu'à faire à vous aussi. Vous n'interviendrez pas directement sur vos concitoyens, mais en construisant des infrastructures, vous transformerez leur cadre de vie et leur état d'esprit. L'exploitation des différentes ressources et la présence d'universités leur donneront des métiers et des besoins variables. À vous de les satisfaire correctement pour ne pas vous retrouver avec une révolte sur les bras.

Le niveau technique et graphique de Tropico est beaucoup plus évolué que celui du dernier produit de l'équipe. Pourtant développé à partir du même moteur, le soft offre une définition d'image assez hallucinante, avec des animations beaucoup plus poussées. Ainsi, vous apprécierez sans aucun doute de voir vos petits bonshommes évoluer sous vos yeux, la brise secouer les branches des arbres, et même les nuages traverser le ciel.

Tropico s'annonce comme un produit plutôt original. Rendez-vous compte : on vous offre de manipuler à grande échelle une population entière pour votre propre profit, en quelque sorte un Sim du pouvoir qui risque de vous rendre accro pour longtemps.







Genre SHOOT TACTIQUE
Développeur IO INTERACTIVE
Sortie FIN ÉTÉ 2000





HITMAN
Tueur à gages

Tueur à gages, ça doit être plutôt cool comme job. Horaires flexibles, excellente paye, aucun diplôme exigé, c'est un peu comme être testeur à Joystick, avec en plus le droit d'abattre son rédacteur en chef.



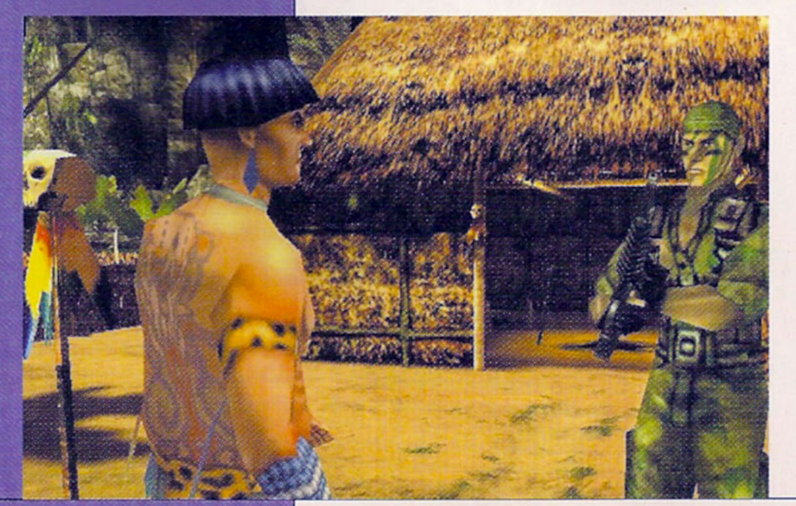


C'est la grande mode des shoots tactiques, le « tactique » signifiant « pas trop bourrin ». Vous savez, ces jeux où l'on vous donne assez de puissance de feu pour stopper une division blindée, mais où on vous demande en même temps d'essayer de passer en finesse plutôt qu'en force. Hitman sera dans ce style. On y incarnera un tueur à gages, métier passionnant s'il en est comme nous l'a montré le formidable documentaire « Léon » de Luc Besson. D'ailleurs, je me suis rematé ce film récemment, et y a pas à dire, Nathalie Portman est vraiment une grosse bomba... Elle avait 14 ans à l'époque ? Ah autant pour moi. Hitman donc, nous emmènera à travers le monde afin d'exécuter çà et là quelques indésirables personnages entourés de gardes du corps surarmés. Les décors promettent d'être variés : une petite escapade au cœur du Japon traditionnel, un nabab à éliminer au bord d'une piscine luxueuse ou encore du trekking dans la jungle amazonienne avec... Ah non, je croyais que c'était l'Indien Raoni (vous savez, le mec avec un 45 tours de Sting dans la lèvre supérieure), mais en fait c'est pas lui.



Techniquement en 3D

Le jeu sera une succession de missions. Chacune d'elles pourra être remplie de plusieurs manières. À vous de trouver celle qui sera la moins dangereuse. À chaque succès, on empoche un peu de blé pour aller faire des emplettes guerrières sur le marché noir. Classique. Le moteur 3D de la bête s'annonce aguichant, avec des environnements réalistes très travaillés, qu'ils soient en intérieur ou en extérieur, et des personnages aux animations fluides et naturelles. Les déformations seront gérées, un moteur physique perfectionné s'occupera de rendre crédible le comportement des objets, et bien sûr on nous promet que les nombreux méchants auront une I.A. au top-niveau, évidemment, ça m'aurait étonné qu'ils nous annoncent des ennemis cons comme des poules, c'est pas très vendeur.



Genre STRATÉGIE
Développeur SHINY ENTERTAINMENT
Sortie FIN 2000



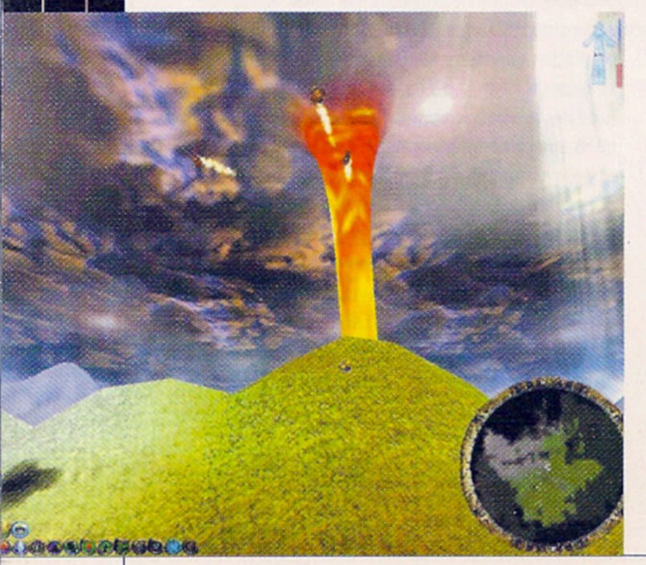
SACRIFICE

PRÉSIDER AU DESTIN DE POPULATIONS ENTIÈRES, MANIPULER DES CENTAINES DE CRÉATURES MAGIQUES SANS LE MOINDRE SCRUPULE, RIEN DE MIEUX POUR LES PSYCHOPATHES EN HERBE.

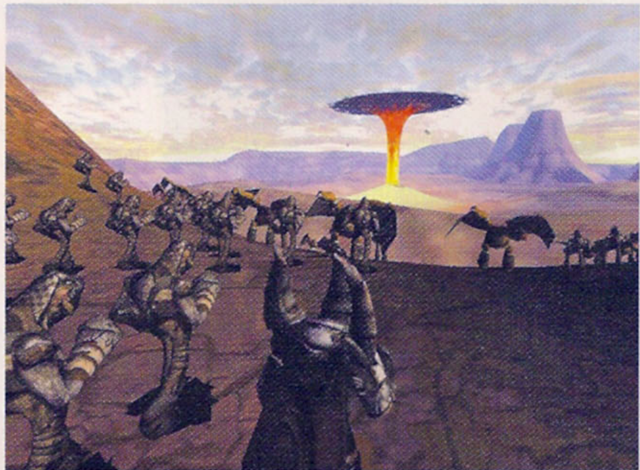
Sacrifice fera la part belle aux combats tactiques. Il mettra en place des affrontements entre sorciers ultra-puissants, dans des populations civiles sans défense juste bonnes à être massacrées. Le but du jeu est sans aucun doute d'abattre ses adversaires, mais les moyens employés sont bien différents de ceux auxquels on est habitué. Vous n'aurez pas à construire des infrastructures et les ressources nécessaires seront distribuées à chaque début de mission. Vous traverserez des paysages vallonnés tout en 3D, dans lesquels des hordes d'ennemis pourront se planquer sans que vous n'en sachiez rien. L'interface permettra de former des groupes, d'utiliser des centaines de créatures sans ralentissement.







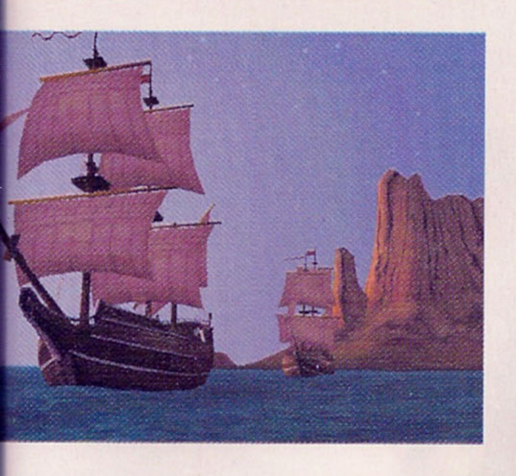
La guerre totale

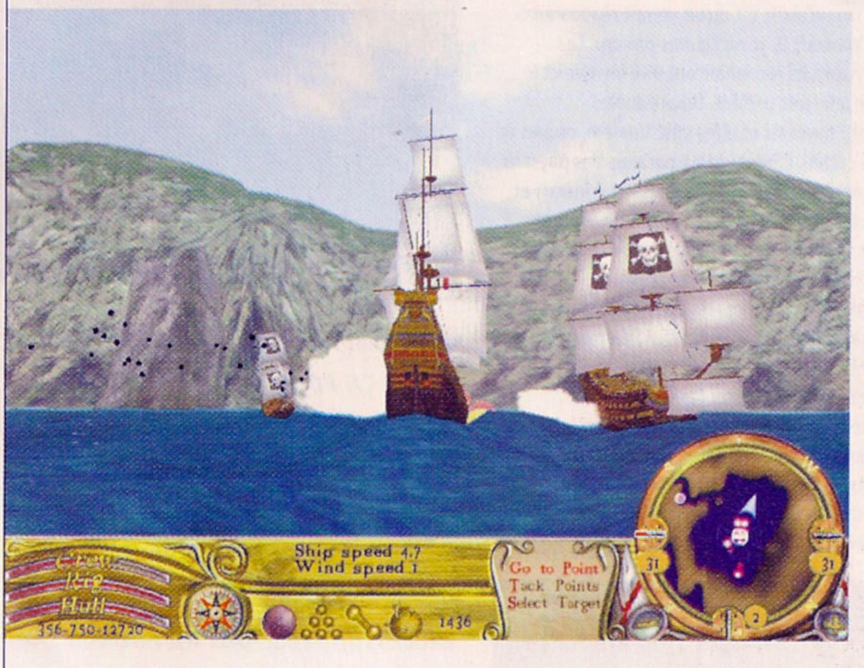


Les combats se feront souvent par magie et créatures interposées. La cinquantaine de sorts accessible vous permettra de balancer des enchantements terrifiants : vous ferez trembler la terre ou pleuvoir du feu d'un petit claquement de doigt. Les ordres de monstres déchaînés que vous invoquerez se livreront au massacre en règle, et si vous avez envie de participer, il vous suffira de prendre les commandes de l'un d'entre eux. Imaginez-vous dans la tête d'un dragon, volant par-dessus les montagnes et cramant d'un jet de feu les malheureux gnomes qui essayent de vous abattre. Dans ces combats titanesques, seule la victoire comptera ; car avec elle, votre sorcier gagnera de l'expérience et du pouvoir : nouveaux sorts, nouvelles créatures, vous deviendrez encore plus redoutable. Mais attention, tout peut se finir très vite : la destruction de votre autel, et c'est la mort assurée. Un monde d'heroic-fantasy à l'entière disposition d'un mage assoiffé de sang, voilà ce que vous proposera Sacrifice.



Genre SIMULATION/RÔLE
Développeur BETHESDA SOFTWORKS
Sortie 3e TRIMESTRE 2000







Sea DOGS

Quel joueur un peu ancien n'est pas tombé dans la marmite du père Sid Meier, avec des jeux tels que Civilization ou Pirate ? Ce dernier, qui a connu la gloire sur plate-forme ST, n'a cessé d'inspirer une meute de développeurs essayant tant bien que mal de singer le maître, en sortant quelques désastres ludiques dont les dernières vagues touchèrent nos côtes il y a peu.

Pirates, c'est tout d'abord un univers : celui des Antilles au temps de la flibuste. Son principe archi-connu consistait à incarner un membre de la flibuste grimpant les échelons sociaux, combattant les ennemis, s'attaquant aux transports d'or espagnols, en tentant de ne pas finir le jeu à bord d'une barque en ramant pour aller d'une île à l'autre. Le tout était compliqué par des relations difficiles avec les nations présentes dans cette partie du monde, et la vie du joueur se voyait pimentée de rencontres bizarres et même de mariages (depuis, dans la vie réelle, j'ai toujours cherché à m'acoquiner avec une fille de gouverneur).



Un gameplay archi-connu, agrémenté de 3D

Comme je vous le disais plus haut, l'idée très séduisante de faire un remake a été tentée par un peu tout le monde, sauf Meier lui même. Le dernier hommage en date est celui d'Akella, un développeur russe qui vient tout juste de signer chez Bethesda Software (qui semble s'être enfin réveillé d'un profond sommeil improductif). L'action de Sea Dogs - c'est le nom du jeu - se déroulera au XVIe siècle et bénéficiera, grande première, de la Full 3D.
Le gameplay, agrémenté d'une partie jeu de rôle assez importante, sera aussi mâtiné d'exploration, de chasses au trésor et d'événements innombrables. Le joueur aura la possibilité de créer une véritable flotte composée de bateaux commandés par des hommes qu'il devra choisir. Ces derniers seront même capables d'effectuer tout seuls des missions à votre place. Fainéantise, quand tu nous tiens.





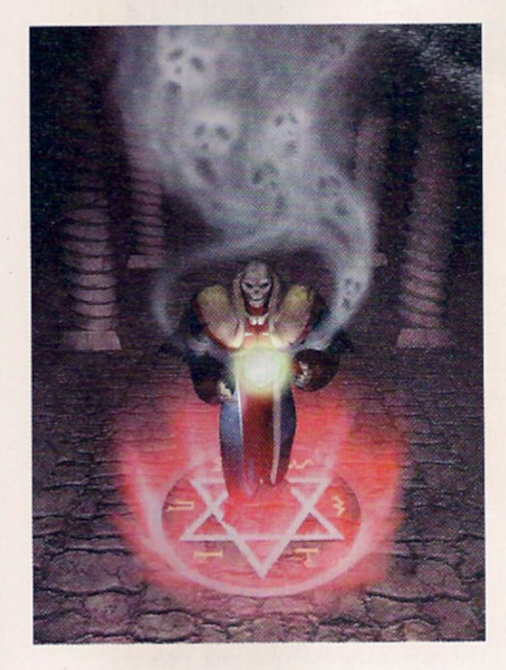


Genre
STRATÉGIE/RPG

Développeur
PHANTAGRAM

Sortie
SEPTEMBRE 2000

Si on m'avait dit qu'on verrait réapparaître Warcraft 2, je ne l'aurais pas cru. Les habitués reconnaîtront vite le style et le principe de leur soft préféré. Deux peuples s'affrontent : humains et elfes côté lumière, orques et ogres côté ombre. Chaque camp possède des paysans pour récolter les ressources (or, mana et minerai) et construire les structures nécessaires à développer une armée digne de ce nom. Vous retrouverez donc les camps habituels, sauf que là, quelques changements ont été apportés pour pimenter les vingt missions de chaque bord. L'I.A. s'annonce féroce : fini donc d'amasser dans son coin et produire tranquillement de quoi raser l'adversaire. Les attaques seront constantes, on vous mettra la pression pour vous faire craquer ; vos murs toujours assiégés vous obligeront à moult détours pour organiser des sorties. La vie ne sera pas simple : vous aurez à faire face à un véritable challenge.





WARCRAFT 2 REMIS AU GOÛT DU JOUR, ÇA POURRAIT DONNER KINGDOMS UNDER FIRE. MAIS CE SERAIT OUBLIER SES MISSIONS RPG À LA DIABLO ET L'EXCELLENT SCÉNARIO QUI OFFRE À CE MÉLANGE DÉTONANT UNE HOMOGÉNÉITÉ EXCEPTIONNELLE QUI NE POURRA QUE VOUS PLAIRE.



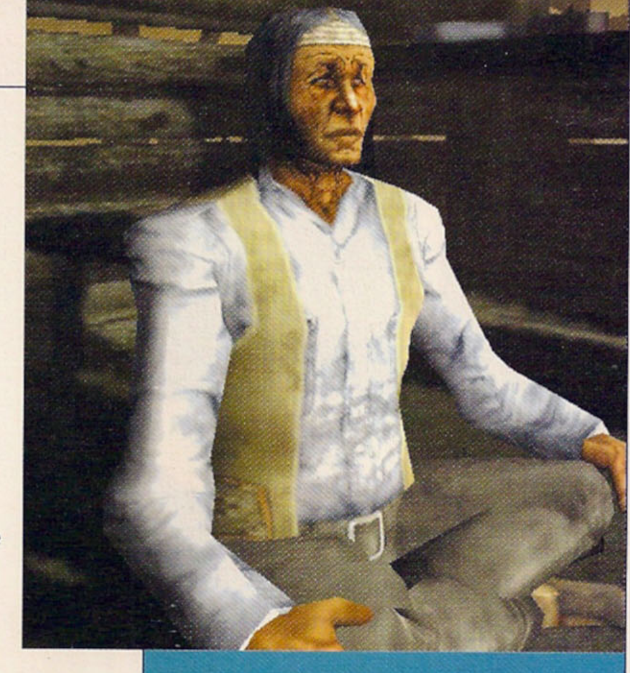


Un souffle de RPG

Que vient faire Diablo dans l'histoire ? À partir du milieu de la campagne, vous aurez droit à des missions uniquement rôle. Vous dirigerez alors un héros dans une quête qu'il mènera seul ou avec un petit groupe de compagnons, le but sera le plus souvent de récupérer un objet magique. Au cours de sa quête, il acquerra de l'expérience et des pouvoirs. Pour assurer une homogénéité à l'ensemble, les héros et leurs caractéristiques influenceront les niveaux orientés stratégie. Outre la possibilité de faire appel directement à eux pour une intervention musclée, les artefacts qu'ils récupéreront au cours de leurs pérégrinations influenceront les batailles à venir. En tout, quelque 70 unités différentes vous aideront à vaincre vos ennemis. Chacune aura ses points forts et ses points faibles, par exemple le démon pourra se glisser à travers les lignes adverses sans se montrer et attaquer en plein cœur de son royaume, mais ses maigres défenses et sa faible intelligence ne lui laisseront pas le loisir de vivre bien longtemps.



Genre
AVENTURE/ACTION
Développeur
TERMINAL REALITY, HUMAN HEAD STUDIO, RITUAL ENTERTAINMENT
Sortie
SEPTEMBRE 2000





Blair WITCH

Si le film « Blair Witch Project » nous a fait frissonner, Nocturne nous a entraînés dans des terreurs encore plus glaciales. Alors imaginez le mélange des deux...

Suite au succès ravageur du « Projet Blair Witch », les développeurs de Nocturne ne pouvaient que s'y intéresser. Un film pour faire peur, ça se rapprochait pas mal de leur jeu, lui aussi consacré à la terreur. Alors pourquoi ne pas associer les deux en mélangeant leurs éléments les plus prometteurs ? Ainsi est née une série de trois produits utilisant le remarquable moteur de Nocturne, et centrée sur les principaux éléments du film. Bien sûr, quelques évolutions ont été apportées. Ainsi, le contrôle de vos persos sera plus précis et vous aurez moins de difficultés pour récupérer les objets qui traînent ou passer les portes.

Les mouvements et la modélisation des créatures et du héros ont été améliorés, tout comme le graphisme : vous allez être stupéfaits de la qualité atteinte. L'ambiance s'en ressent pas mal : si auparavant vous étiez effrayé, vous serez maintenant terrorisé.





Spectres 3 sanglants

Le 1er épisode est basé sur Rustin Parr, le meurtrier de « Blair Witch ». Convaincu d'assassinat, il accuse le fantôme d'une vieille femme de l'y avoir obligé. Dans cet épisode, vous jouerez le rôle du Doc Holliday de Nocturne. Vous enquêterez sur la légende de Blair Witch et sur toutes les vieilles histoires du comté. Vous devrez fouiller dans les librairies, parler aux habitants, résoudre des puzzles comme dans les jeux d'aventure. Même s'il y a pas mal d'action à la clé, le soft sera avant tout axé sur une investigation poussée. Pour vous faciliter la vie, vous aurez droit à un carnet de bord où toutes les trouvailles, les discussions et les indices seront automatiquement répertoriés.

Le 2nd épisode se situe dans les années 1886. Soldat blessé à la tête, vous êtes recueilli par une vieille femme et sa fille... On s'approche d'un jeu à la Resident Evil où action et aventure sont suffisamment bien mélangés pour assurer un produit bien pêchu qui ne vous laissera pas le temps de respirer.

Le 3e épisode se veut beaucoup plus orienté action. Cette fois-ci, vous êtes le chasseur de sorcières Jonathan Prye, et l'action évolue dans la ville de Blair. À votre arrivée, tout le monde est terrorisé par la sorcière et ne souhaite qu'une chose : ne pas provoquer sa colère en vous accueillant. Mais vous ne vous laisserez pas impressionner et courrez sus à la vieille diablesse.





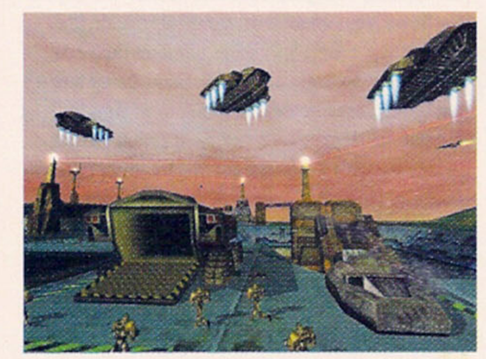


Genre
STRATÉGIE/ACTION

Développeur
BLUEBYTE

Sortie
AUTOMNE 2000











Voilà un titre qui ne nous rajeunit pas. Vous vous rappelez de Battle Isle, vous ? Je ne sais plus si c'était sorti sous Pompidou ou Giscard...



Battle ISLE 4

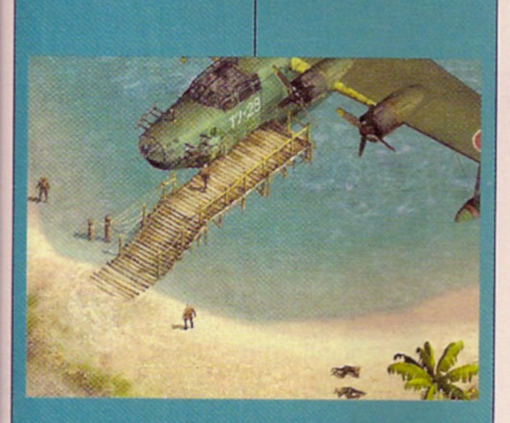
Battle Isle... c'était en 1991. Ouille ! déjà dix ans. À cette époque j'avais encore des cheveux. Oui ça me revient, c'était l'année où Pompidou avait lancé son célèbre « Je vous ai compris » au peuple chinois médusé. La sortie de Battle Isle avait presque été un événement aussi historique d'ailleurs, en tout cas pour moi. C'était l'un des meilleurs jeux sur 3DO, et il avait lancé, au même titre que Dune 2, les bases du genre « stratégie temps réel ». La branche de cette famille que Battle Isle avait fondée a abouti aujourd'hui à des titres comme Uprising ou Battlezone. Je dois avouer que je n'avais pas prêté attention aux épisodes 2 et 3 de Battle Isle. Par contre, je me souviens avec émotion du mémorable Incubation (qui fait lui aussi partie de cette saga). Aux dires de ses concepteurs, Battle Isle 4 s'inscrira, du point de vue du gameplay, dans la continuité de Battle Isle 3 et non dans celle d'Incubation. Il s'agira donc de défendre son territoire en y implantant des tourelles de défense, tout en construisant des unités mobiles : tanks, hélicos, jeeps pour aller percer les défenses ennemies. Deux campagnes (une par camp) de vingt scénarios chacune seront proposées, ainsi qu'un mode multijoueur qui permettra à deux camps et jusqu'à huit joueurs simultanément, de s'affronter. Et juste deux mots pour râler quand même : quand on regarde les titres que Bluebyte présentait à cet E3, il y avait Settlers 4, Battle Isle 4 et Dragon's Lair 3D... tout ça empeste le manque d'inspiration.







Genre	COMMANDOS-LIKE
Développeur	PYROS STUDIOS (ESPAGNE)
Sortie	4e TRIMESTRE 2000

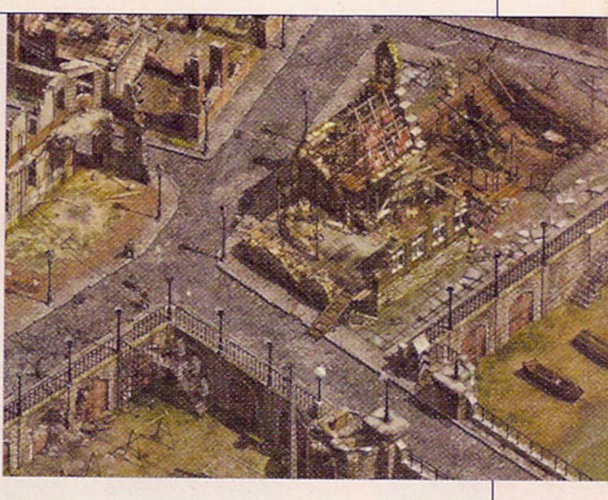




Commandos 2

Une des suites les plus attendues de cet E3, Commandos 2, nous remet aux commandes de l'Agence Tous Risques, édition 1940. Au menu, cette fois-ci : des excursions en Europe du Nord et dans le Pacifique.





Je les entends encore, les murmures anonymes sur le stand Eidos, tous ces gens qui passaient devant Commandos en disant « Zarma, comment ça tape ! ». Enfin, ils le disaient en anglais hein, mais le sens de la phrase restait le même. Et c'est vrai que ça tape. Pas de gros changements à prévoir par rapport à la première version. L'interface devrait rester sensiblement identique, le gameplay ne devrait pas bouger d'un iota. Mais au niveau graphique, mazette. Ou plutôt « What the fuck » comme ils disent là-bas, en Californie. Contrairement à son ancêtre qui n'utilisait que du bitmap traditionnel, les décors de Commandos 2 ont d'abord été conçus en 3D avant de se faire 2d-iser. Le résultat est impressionnant, avec des graphisme ultra-détaillés à donf de la mort. Pas une seule répétition d'objet ou de bâtiment, que du détail, du dégradé, du finement ciselé, tout semble avoir été fignolé à l'ancienne par - on l'imagine - un de ces modestes artisans-graphistes espagnols qu'on aperçoit parfois à l'intérieur de pittoresques échoppes perdues dans les étroites ruelles ombragées du Vieux Madrid où se promènent de belles andalouses quand le soir vient enfin rafraîchir la ville acablée de chaleur, à l'heure du médianoche. Les personnages bénéficieront du même soin : bien qu'ils conservent une apparence similaire, leurs animations seront beaucoup plus fluides et leurs mouvements plus variés.



Un chien et une femme

Trois nouvelles recrues feront leur apparition : une séductrice tout d'abord, dont nous avions pu apercevoir l'ébauche dans la dernière mission de l'add-on de Commando, un voleur ensuite, et un chien pour finir. De nouveaux véhicules sont aussi au programme. Espérons qu'on pourra s'en servir pour rouler sur les soldats ennemis comme il était bien rigolo de le faire dans le premier épisode. On pourra par exemple se frayer un chemin au volant d'un camion Mercedes ou d'un nouveau modèle de tank. Youpi ! quoi. Pour finir ce bref aperçu des nouveautés de Commandos 2, signalons un mode coopératif multijoueur qui permettra de rejouer toutes les missions de la campagne solo à plusieurs, et une I.A. qu'on nous promet toute nouvelle et pimpante : elle permettra aux soldats ennemis d'avoir des réactions beaucoup plus réalistes.











Genre JEU DE RÔLES
Développeur BETHESDA SOFTWORKS
Sortie 2001

E3

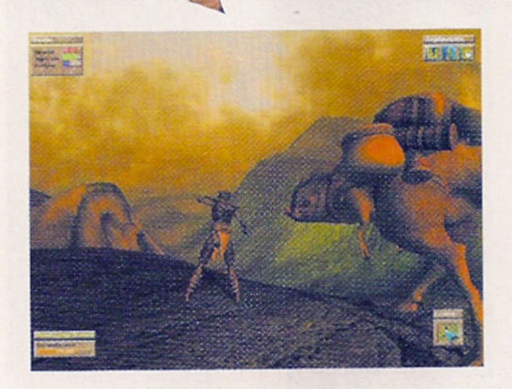
Morrowind

APRÈS QUELQUES ANNÉES SANS AUCUNE NOUVELLE, LE JEU DE RÔLES LE PLUS ATTENDU PAR LES HARDCORE GAMERS REVIENT EN FORCE AVEC DES SCREENSHOTS PLUS QUE PROMETTEURS ET UN MOTEUR ENTIÈREMENT REFAIT.

Morrowind est la suite de Daggerfall. Pour ceux qui étaient sur Pluton ces cinq dernières années, sachez que ce deuxième volet de la série des Elder Scrolls portait en lui ce qui pouvait se faire de plus vaste en matière de monde 3D (en VGA), avec des dizaines de cités énormes et autant d'endroits sombres de type donjons où on crevait allègrement comme des rats. Mais Daggerfall, c'était aussi ce qui s'était le plus rapproché d'un jeu de rôle sur table avec des règles complexes et complètes, un système de magie très inventif et la possibilité de personnaliser très précisément l'individu qu'on incarne. Tous ces attraits avaient bloqué, pendant des mois, plus d'un mec sur sa bécane, à la rédaction de Joy. La chose était d'autant plus extraordinaire que ce jeu est le lauréat du grand concours de la « Marre aux bugs » et a vu une bonne dizaine de patches corriger les maladresse des développeurs.

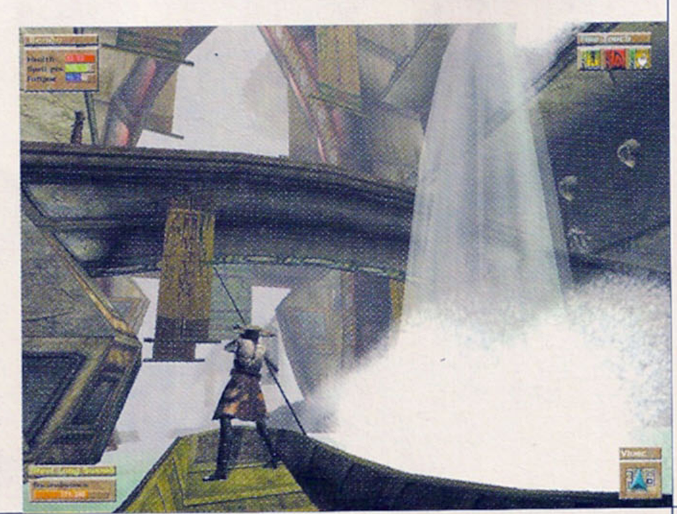
Un développement entouré d'un grand secret

Morrowind, c'est le nom de l'île des elfes noirs, celle sur laquelle vont se dérouler de nouvelles aventures. Morrowind offrira aux joueurs un monde en 3D subjective, utilisant les dernières possibilités des cartes du futur pour représenter un monde fidèle et d'une taille jamais atteinte. On y trouvera entre autres des formes arrondies et un système très réaliste de lumières dynamiques pour ne parler, que des machins les plus courants. À part ces quelques petite choses, rien ou presque n'a filtré quant au contenu général du jeu, qui sera semble-t-il assez proche de l'original et ne trahira en aucun cas l'esprit de la série. Ah oui, l'objectif numéro 1 du développeur se résume en ces deux mots : « Zéro bugs ». Il fallait au moins ça.









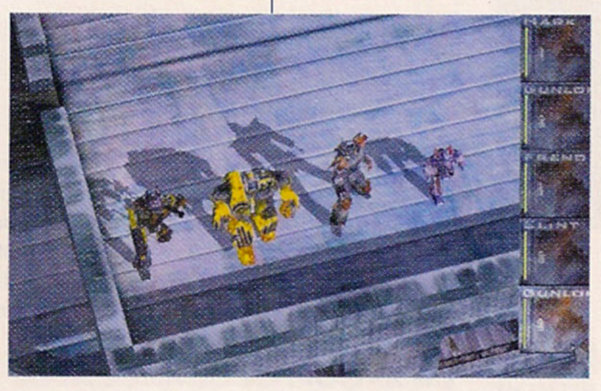
Genre
JEU DE RÔLE

Développeur
REBELLION

Sortie
SECOND SEMESTRE 2000

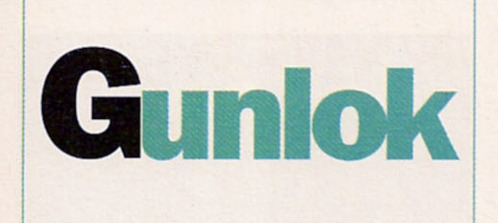




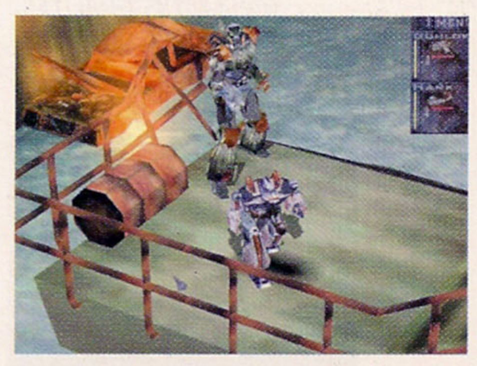


Avec Gunlok, nous voilà une fois de plus propulsés dans le futur. À 500 ans d'ici, sur une sombre planète, les embrouilles habituelles ont provoqué un sacré pétrin. Les humains des origines ont disparu. Pouf ! L'anarchie règne. Eh oui, c'est le règne des cyborgs, menés par Korn le démoniaque, qui pillent les dernières ressources naturelles de la planète. Seulement voilà, un grain de sable vient enrayer la machine de destruction. Ce grain de sable, c'est un robot. Une anomalie énergétique a provoqué un déclic dans son I.A., et le voilà qui se met à penser. Son nom est Gunlok et c'est le premier robot à rêver.

APRÈS AVOIR DÉVELOPPÉ ALIEN VS PREDATOR (SUR PC), RAINBOW 6 (SUR PLAYSTATION) ET MISSION IMPOSSIBLE (SUR GAME BOY COULEUR), LES GARS DE REBELLION REVIENNENT AVEC UN JEU DE RÔLE METTANT EN SCÈNE DES ROBOTS : GUNLOK (QUI SORTIRA SUR PC ET NON PAS SUR ATARI 2600).



Gunlok





Do androïds dream of...

Gunlok a le pouvoir de donner une conscience aux autres robots. Et par là-même, de délivrer la Terre.
Le joueur fera connaissance avec Gunlok au début de la partie, alors qu'il s'est lancé dans une quête sur ses origines. Au passage, il découvrira l'histoire des humains. Si le joueur se montre habile, il devrait même venir à bout du terrible Korn.
La mode des jeux où l'on contrôle une escouade est de retour. Après Evolva, Gunlok nous placera à la tête d'une équipe de quatre combattants. Comme ces combattants acquièrent de nouveaux équipements et de nouvelles compétences, on est en présence d'un véritable jeu de rôle. Chacun d'eux possédera son propre caractère et des atouts particuliers. Frend sera balèze, lent et loyal. Hark, à l'opposé, sera très rapide et un parfait éclaireur. Elint sera l'intellectuel de la bande. Spécialiste des ordinateurs (le comble pour un robot), il s'est reconstruit lui-même après un accident. Enfin, Maskelyn se la jouera plutôt mystique. Normal pour un humain perdu au milieu d'une équipe de cyborgs.
Un bref regard sur les images préliminaires de Gunlok donne la mesure du bon boulot effectué par l'équipe anglaise de Rebellion. Apparemment, Gunlok est un projet qu'ils ont développé avec leurs fonds propres et pas seulement une commande d'un éditeur. Gunlok se jouera en vue 3D externe, en temps réel. On pourra librement zoomer, tourner ou déplacer le point de vue de la caméra. Les effets semblent très poussés : lumières dynamiques, eau, brouillard... « vent même », me dit-on (avec un ventilo ?). Tout ça sera animé avec des systèmes de particules bien utiles pour reproduire des phénomènes comme le feu, la fumée, les éclairs ou la pluie. Plus intéressant, Gunlok supportera le système de compression de textures, DXTn, intégré à DirectX7. Ça devrait nous valoir de fort belles textures de robots, ma foi.
Le soft est encore en plein développement, mais le thème et la réputation des développeurs laissent présager une bonne surprise... si l'I.A. se montre à la hauteur. Un comble pour des cyborgs.

Genre
JEU DE STRATÉGIE/ACTION

Développeur
MICROPOSE

Sortie
FIN 2000

X-Com ALLIANCE



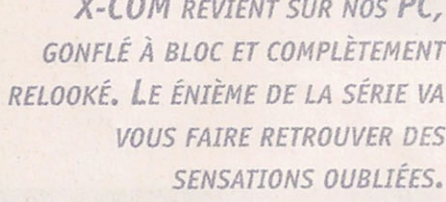


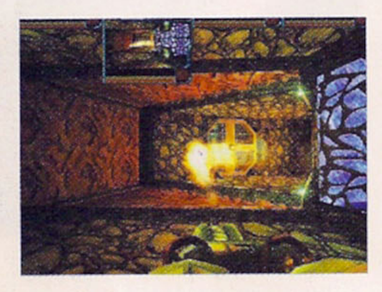
X-COM REVIENT SUR NOS PC, GONFLÉ À BLOC ET COMPLÈTEMENT RELOOKÉ. LE ÉNIÈME DE LA SÉRIE VA VOUS FAIRE RETROUVER DES SENSATIONS OUBLIÉES.

Pour une fois, la Terre n'est pas en danger, et on vous a envoyé prendre des vacances grand luxe : un vaisseau et ses soldats sous votre responsabilité pour une mission de routine. Le pied intégral pour un chef fatigué de la guerre. Ouais mais voilà, vous vous en doutez, vos vacances vont vite prendre fin. Alors que vous vous siffliez tranquillement un whisky sur le pont, on n'a rien trouvé de mieux que de vous expédier, vous et votre appareil, dans les confins de l'univers, et vous semblez en plus avoir atterri au mauvais endroit : deux races d'aliens s'entretuent juste sous vos yeux.

Un X-COM de bonne cuvée

Le principe sera le même que dans les précédents X-COM ; le produit découpé en deux parties offrira une phase Gestion servant à la recherche, à l'entraînement de vos hommes et à leur équipement, et une phase Action où vous affronterez les aliens. Le graphisme et les limitations du jeu ont en revanche évolué : ça va être chaud, très chaud pour gagner : coupé de votre base, vous ne pourrez en effet compter que sur vous et vos douze hommes pour progresser, autant au niveau scientifique que militaire.

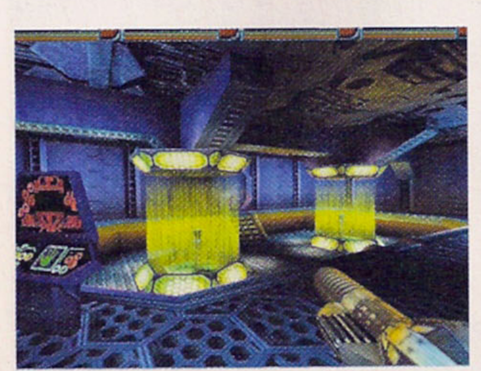






Les combats s'inspirent du système de Swat 3. Vous avez quatre unités sous vos ordres, à diriger, encourager et gérer. Elles progressent en temps réel dans les vaisseaux et les bases adverses : à vous de procéder prudemment pour éviter les pertes.
Les ennemis sont tout aussi redoutables qu'avant, ils utilisent aussi bien les pouvoirs psychiques que les armes. Question ambiance, vous ne serez pas déçu : les couloirs étroits, les niveaux nombreux et les adversaires inconnus vont vous donner de quoi flipper à chaque embranchement. Tout a été relooké pour offrir un jeu entièrement en 3D. Le moteur est à l'origine celui d'Unreal revu à 80 % par Microprose.
Les missions ont l'air pas mal conçues : oubliez la force brute, maintenant, le but sera de manager les talents de chacun de vos hommes pour atteindre des objectifs précis, et non d'exploser les aliens qui se présentent. Le challenge risque de vous donner pas mal de maux de tête, comme au bon vieux temps.





Genre	Développeur	Sortie
JEU DE RÔLE	Troika Games	Automne 2000









Arcanum

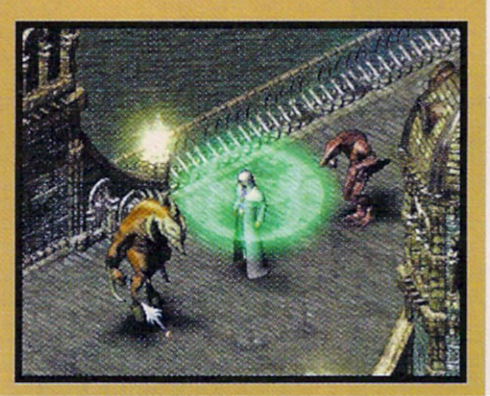
Le nouveau jeu des créateurs de Fallout ne s'appelle pas Fallout 3, probablement pour d'obscures raisons de droits vu qu'ils ont quitté Interplay. Son nom complet c'est « Arcanum of Steamworks and Magick Obscura », c'est vous dire s'ils se foutent des contraintes marketing.

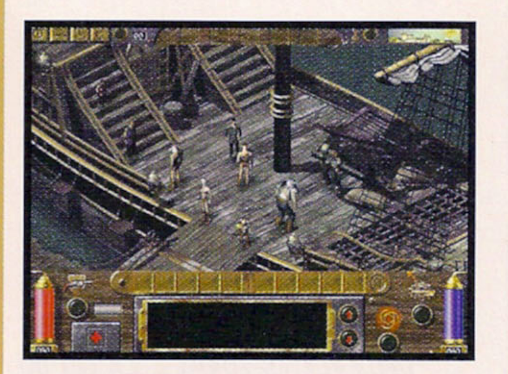
Ceux qui ont lu l'excellent reportage de Wanda dans Joystick de mars 2000 (n° 113) savent que l'univers d'Arcanum est un mélange étrange d'Epic-fantasy et de révolution industrielle. On y rencontre pèle-mêle magie et machine à vapeur, elfe et zone industrielle. On peut faire confiance aux trois créateurs de Fallout 1 et 2 (Tim Cain et ses complices Leonard Boyarsky et Jason Anderson) pour nous pondre un pur jeu de rôle : développement libre du personnage (pas de classe, 8 caractéristiques de base, 12 statistiques dérivées et 16 compétences principales), univers gigantesque (des dizaines de cités et de donjons, 300 personnages uniques et 280 monstres) et totale liberté de jeu à travers le scénario principal et la multitude de quêtes secondaires. Mais Arcanum intègrera apparemment une dimension multijoueur qui amène de la bave aux lèvres des joueurs de Fallout.

Lâche ton Quake et sors les mains en l'air !

Le mode multijoueur fonctionnera sur des cartes spéciales livrées avec le jeu (ou créées avec un éditeur rendu disponible après sa sortie). Vous n'aurez pas le choix comme en solo entre combat en









temps réel et combat au tour par tour : ce sera en temps réel, point. Les cartes seront plus petites car il n'y a aura pas d'accélération du temps disponible (par le biais de la carte du monde). Celui qui lance le serveur multijoueur a le choix entre 3 modes : « Chacun pour soi » qui est une sorte de deathmatch ; « Jeu par équipes » où on ne pourra attaquer que les membres de l'équipe adverse ; et « Jeu coopératif » où aucune attaque entre persos ne sera possible. Une fois lancé, le jeu sera tout à fait similaire à la version solo : dialogues avec les personnages, quêtes diverses et jouage de rôles à donf. Bien entendu, on pourra choisir parmi les personnages pré-fabriqués ou importer un des siens (pourvu qu'il respecte les limites de la carte choisie). Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on est curieux de voir.

Colin McRae RALLY 2.0

Genre
SIMULATION DE RALLYE

Développeur
CODEMASTERS

Sortie
AUTOMNE 2000

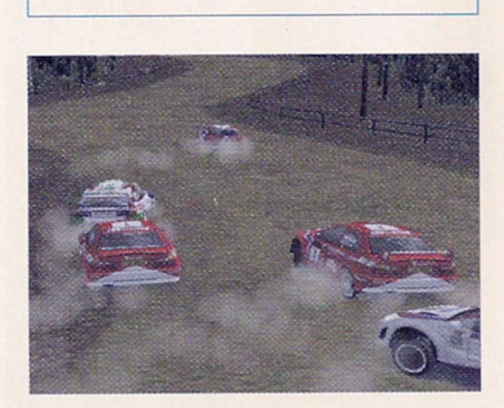
E3

CETTE FOIS C'EST SÛR, VOUS NE JOUEREZ PAS À COLIN 2 PENDANT VOS VACANCES. LA VERSION PLAYSTATION A EN EFFET VAMPIRISÉ TOUTES LES RESSOURCES DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT COMMUNE AUX DEUX PLATES-FORMES. LA LOI DU MARCHÉ, COMME ON DIT.

Automne 2000, donc. Bah ne pleurez pas, mieux vaut un jeu un peu retardé que bâclé. Et puis ce n'est pas la mort, trois ou quatre mois à tenir. En attendant, il va falloir que je trouve quelque chose d'original à vous dire, car franchement on commence un peu à avoir épuisé le sujet. C'est vrai, vous savez déjà qu'il s'agit d'un jeu de rallye, à vocation simu-arcade, dans lequel vous piloterez une douzaine de voitures. La Ford Focus est bien évidemment mise en avant, puisqu'elle a la malchance d'être la nouvelle monture de Colin. Ah ça, mieux vaut qu'elle n'ait pas peur de se prendre des coups, la Focus, parce que notre Anglais, dans le genre barbare, il se pose là.
En ce qui concerne les circuits, ces derniers seront au nombre de quatre-vingt (répartis à travers huit pays), et couvrent tout ce qui se fait en termes d'environnement. On aura de la gadoue jusqu'aux genoux, de l'eau jusqu'au gigot, de la neige jusqu'à la... heu... attendez voir... pouf pouf... allez, va pour baignoire. Oui, ça ne veut rien dire, mais là je n'ai rien d'humain qui finisse en « eige », désolé. Bah on a déjà fait plus débile que ça, hein, vous êtes rodé.







Et vous, ça va sinon ?

Bien, bien, bien... Ah si, j'ai quand même quelque chose de nouveau à vous dire. En plus du mode simulation, un mode arcade vous permettra de jouer contre cinq autres voitures sur le même circuit. Un mode split autorisera également deux joueurs sur le même écran. D'un point de vue technique, les déformations seront présentes, mais apparemment il ne sera pas possible de perdre des pièces. Ainsi, l'aileron arrière pendra négligemment à l'arrière de la voiture, à la suite d'un tonneau par exemple, mais il ne se détachera pas. Un peu comme ce pote que vous dépannez pour dormir une nuit chez vous, mais qui au bout de six mois a effectué une parfaite symbiose avec votre frigo, votre canapé, votre télé, et éventuellement votre copine. À mort les squatters ! Enfin bref, peut-être que cela évoluera d'ici la version finale. Je parle du jeu,. On notera de même la présence d'un « environnement mapinje » (en français dans le texte), reflétant les décors alentour sur les carrosseries. Pour terminer, il semble à peu près clair qu'au niveau du gameplay, les habitués de Colin McRae premier du nom ne seront pas dépaysés par le comportement de la voiture. Bon allez, dès que les feuilles commencent à tomber, on vous en reparle. En y repensant, « baignoire » ça ne rime pas beaucoup avec neige.





Genre
JEU DE RÔLE 3D

Développeur
NEW WORLD COMPUTING

Sortie
FIN 2000

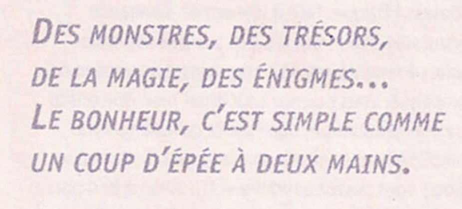








LEGENDS OF Might & Magic



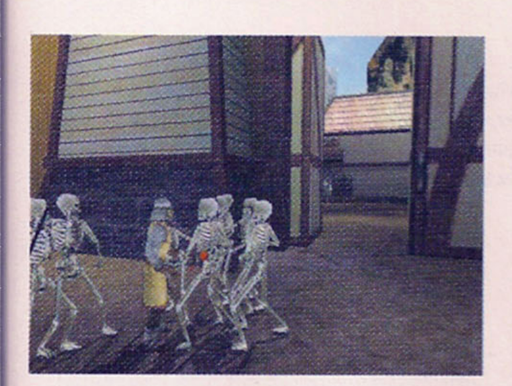
DES MONSTRES, DES TRÉSORS, DE LA MAGIE, DES ÉNIGMES... LE BONHEUR, C'EST SIMPLE COMME UN COUP D'ÉPÉE À DEUX MAINS.



System Choc 2, Thief 1 et 2, Ultima 9, et maintenant Legends of Might & Magic... Les perfectionnements des moteurs 3D des Quake-like auront eu une bien étrange répercussion : un renouveau du jeu de rôle. Et cela s'annonce comme un juste retour des choses, après tout, puisque c'est justement un jeu de rôle qui avait presque accidentellement inauguré le genre du Quake-like (je veux bien entendu parler du magnifique Ultima Underground de Looking Glass).

3 en 1

Legends of Might & Magic s'inscrira évidemment dans l'univers de toute la série de jeux de stratégie du même nom et utilisera le LithTech Engine 2, un moteur 3D fort impressionnant. Il s'agira à la fois d'un jeu de rôle solo et d'un jeu online. On aura ainsi le choix de partager cette épopée accompagné d'autres joueurs. Six classes de personnages seront proposées : guerrier, croisé, prêtre, archer, druide et sorcier... imaginez les équipées dignes du bon vieux Donjons & Dragon que l'on pourra former. Au vu de la longue liste des compétences présentes sur la fiche des personnages, il est même possible d'espérer un véritable jeu de rôle qui laissera une grande liberté d'action aux joueurs. D'une manière plus expéditive, il sera également possible de s'écharper dans diverses variantes de deathmatch accommodées à la sauce médiévale fantastique. Une option a aussi attiré notre attention : elle permettra de générer aléatoirement des donjons du niveau de difficulté voulu, ce qui pourra être utile justement dans ces modes multijoueur.







Genre
SIMULATION

Développeur
MICROPROSE

Sortie
OCTOBRE 2000



B17

B17 VA FAIRE FLIPPER TOUS LES ACCROS DE LA SIMULATION DE VOL : ENTRE DES AVIONS HYPERRÉALISTES ET DES MISSIONS HISTORIQUES, IL RISQUE DE S'ENVOYER EN L'AIR POUR DE BON.

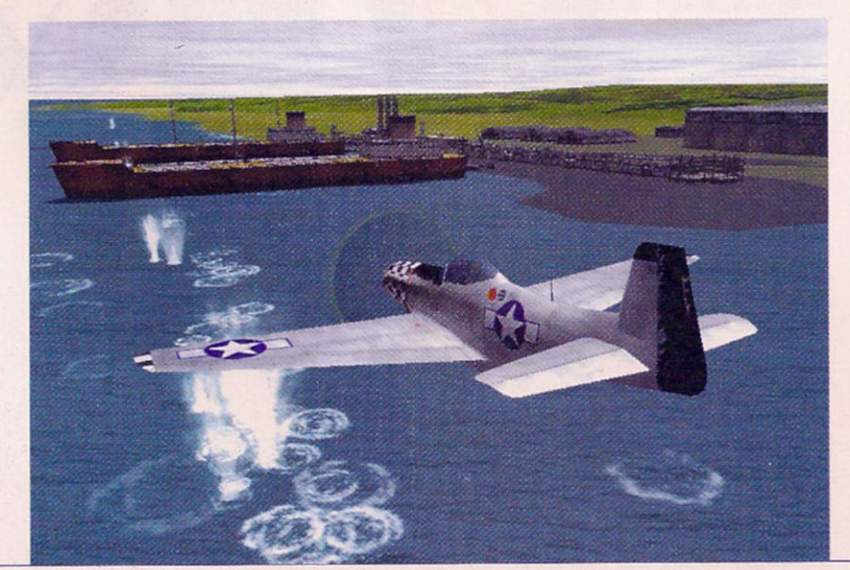
B17 est une simulation de vieilles forteresses volantes issues de la Seconde Guerre mondiale. À l'époque, plus d'une dizaine de personnes étaient nécessaires pour faire voler un bombardier de ce type. Entre le radio, le pilote, le mec de la météo et le largueur de bombes, l'équipage se devait d'être complet. Ce jeu vous permet de tenir le rôle de chacun d'entre eux, pour remplir des missions qui vous conduiront à travers l'Europe, face à une armée allemande redoutable. Mais vous n'aurez pas que ces seuls tâches à remplir, car B17 proposera deux modes de campagne. Vous pourrez tout aussi bien être pilote que chef d'escadron, deux choix qui changeront complètement la physionomie du jeu. En tant que pilote, vous devrez conduire votre avion à bon port ; la possibilité de sauter d'un avion à l'autre, d'un membre d'équipage à un autre, vous laissera tout de même une grande liberté dans la manière d'aborder l'ennemi. Si vous choisissez le poste de chef d'escadron, vous aurez sous vos ordres une centaine d'appareils, sans compter les douze B17. Vous gérerez alors non seulement les plans de vol mais aussi toute la partie stratégie d'une guerre : la maintenance des appareils, la fatigue des équipages et l'approche des objectifs avec leur reconnaissance.





Un réalisme incroyable

Le moteur a l'air époustouflant. Il permet des combats hallucinants, tout en assurant un réalisme impeccable. Les huit avions accessibles (outre le B17, vous piloterez, côté allié, le P38, le P47 et le P51, et côté ennemi, le Fw190, le Bf109 et le Me163) ont été modélisés en intérieur et extérieur avec des centaines de photos. Dans le cockpit et dans les différents postes de l'équipage, vous pourrez agir sur tous les leviers et les boutons gérant les systèmes.



Le niveau de détail a été poussé à l'extrême pour vous offrir une immersion sans pareil dans un des plus grands conflits de notre siècle. Les pays que vous traverserez ont été recréés avec précision. Des photos satellite ont été utilisées, en plus d'une gigantesque base de données permettant de retranscrire des régions aussi fidèlement que possible. Qui sait si vous ne reconnaîtrez pas, vu du ciel, votre coin de campagne ? Tout a été pensé pour vous offrir un maximum de sensations. Un vrai bonheur pour tous les accros de l'époque.





E3





Genre
RÉFLEXION TACTIQUE

Développeur
SPELLBOUND

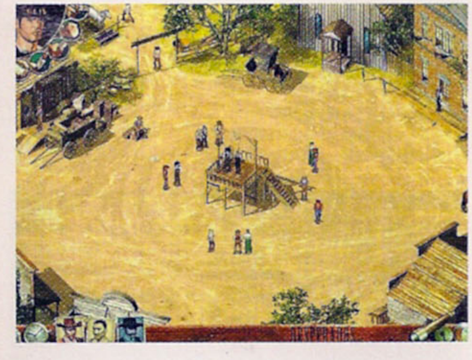
Sortie
DÉBUT 2001

Desperado

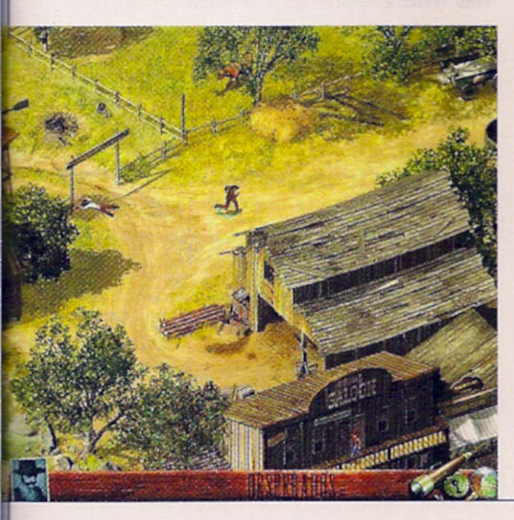
C'ÉTAIT ÉTONNANT, AUSSI, APRÈS L'INCROYABLE SUCCÈS DE COMMANDOS, DE NE PAS VOIR SORTIR DES CLONES PAR MILLIERS. HOP ! VOILÀ LE PREMIER, ET WAOU ! IL A L'AIR DRÔLEMENT BIEN.

Des fois, on échappe à des trucs pas croyables, et on ne le sait même pas. Figurez-vous que les petits gars de Spellbound (une équipe d'une douzaine de personnes installée en Allemagne, tout près de la frontière française), à l'origine, ils voulaient réaliser un jeu dans l'univers des « Mystères de l'Ouest », le feuilleton. Des trains, des cowboys, des zombis, des drôles de machines… hum. Puis le film-chie « Wild Wild West » est sorti, et ça les a calmés direct : pas moyen de bosser sur le même thème sans devenir immédiatement la risée de tous les programmeurs du monde. Ils ont changé leur fusil d'épaule pour le plus grand bonheur de tous, aidés en cela par le rusé Infogrames (j'imagine la scène : « Oui, faites donc un jeu en 2D tactique, avec plein de références cinématographiques aux films de g… non, plutôt aux westerns spaghettis, et on va trouver un titre qui se finit en 'o', hein les gars ? »).









Ben comme quoi…

… on peut être roublard et faire de bons jeux, parfois. Ce petit parfum d'opportunisme n'est pas gênant du tout : d'une part ça fait plaisir de retrouver un genre de jeu que l'on aime, et d'autre part c'est tout plein chouette dites donc. L'action se déroule donc au Far West et nous suivrons les tribulations d'une équipe de mercenaires lors d'un scénario plein de rebondissements Sergio Leonesques : attaque de trains, méfaits de banditos mexicanos, pendaisons, partie de poker tournant mal, etc. L'équipe pourra comprendre jusqu'à 6 personnages ayant chacun des compétences particulières (maniement des explosifs, sniper, médecine, diversion, etc.). Si le gameplay ressemble comme un frère à celui de Commandos, on nous promet une campagne de 25 missions plus fortement scénarisée, des ennemis plus intelligents (se repliant s'il faut par exemple) ainsi qu'une gestion encore plus précise des lignes de vue (gestion de la hauteur et du degré de luminosité) et des sons. Pour ne rien gâcher, les décors 2D sont absolument splendides. On espère vous en reparler bientôt.

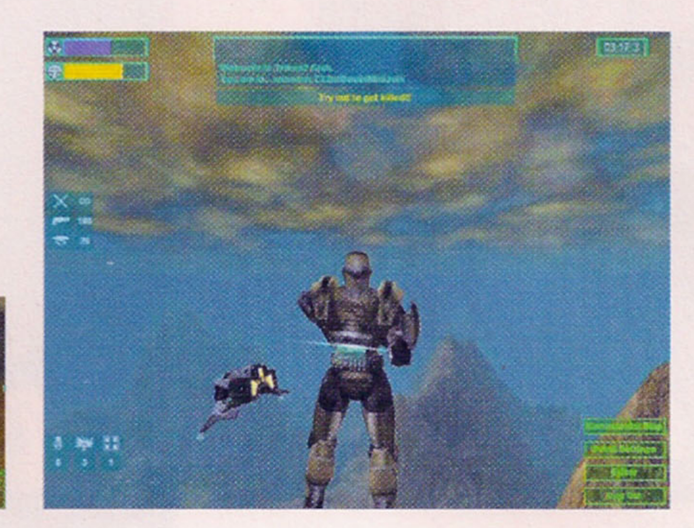




Genre
ACTION

Développeur
DYNAMICS

Sortie
ÉTÉ-AUTOMNE 2000





Tribes 2

C'EST PAS PARCE QU'ON EST DANS UNE TRIBU QU'ON EST FORCÉMENT DES SAUVAGES : DANS TRIBES 2, ON POURRA S'ENTRETUER D'UNE MANIÈRE ENCORE PLUS PERFECTIONNÉE QUE DANS LE PREMIER.



Depuis qu'il sait jouer à chat dans une cour de récréation, l'homme a toujours cherché à améliorer le principe, au demeurant basique, de ce jeu, en y rajoutant des gadgets qui le sont moins, basiques. Des trucs comme le lance-flammes (non, ça c'est basique), le lance-missiles (mince, c'est basique aussi), la mitrailleuse (euh), ou tout simplement le fusil (pfft !). Tout cela rajoute une dimension sportive au jeu. Hop, on moment où on éclate la victime, on hurle : « Chat ! ». Évidemment, c'est carrément plus sain de faire ce genre de partie sur le Net, puisque contrairement à ce que beaucoup d'intégristes peuvent penser, le jeu vidéo ne tue personne, sauf peut-être l'amour propre, quand on perd.





L'action monte

Dans Tribes, lors d'une partie, on avait à peine le temps de s'entraîner, et on se retrouvait catapulté dans un univers impitoya-a-bleuh, peuplé de plein de mecs et de filles, qui avaient manifestement tous et toutes une bonne raison de nous en vouloir. Pour Tribes 2, le principe sera le même, puisqu'on sera confronté à une bonne cinquantaine d'adversaires différents. Histoire de donner un peu plus le change, cette fois-ci, les entraînements seront plus poussés, et quelques scénarios solo ont été prévus pour former les nouvelles recrues.
Pour le gameplay multijoueur, on pourra donc se faire recruter dans de nouvelles tribus, tout comme les anciennes, ou en créer une à soi, le tout afin de partager ensemble les dernières trouvailles technologiques disponibles en matière de véhicules ou de gros flingues. Et puis, pour satisfaire les plus imaginatifs des joueurs, un logiciel de création de cartes sera disponible. Même qu'il paraît qu'il sera simple d'usage.





Genre
ACTION TACTIQUE
Développeur
WESTWOOD STUDIOS
Sortie
FIN 2000

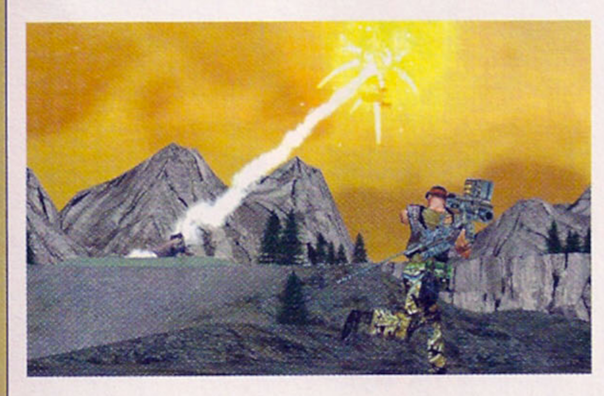


Command & Conquer RENEGADE

DEPUIS LE SUCCÈS DU PREMIER COMMAND & CONQUER, WESTWOOD N'EN FINIT PLUS D'EXPLOITER LE FILON : ALERTE ROUGE, C&C 2 SOLEIL DE TIBÉRIUM, RENEGADE, ALERTE ROUGE 2... MAIS DANS CETTE VAGUE DE RESUCÉES À INNOVATION RÉDUITE, RENEGADE FAIT FIGURE DE MIRACULÉ. CERTES, ON Y RETROUVE UNE FOIS DE PLUS LE SEMPITERNEL AFFRONTEMENT GDI/NOD. MAIS AVEC UN VRAI RENOUVEAU.

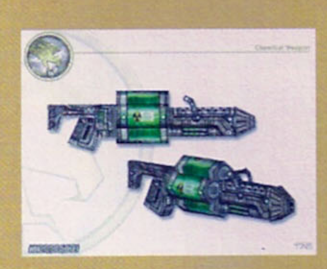


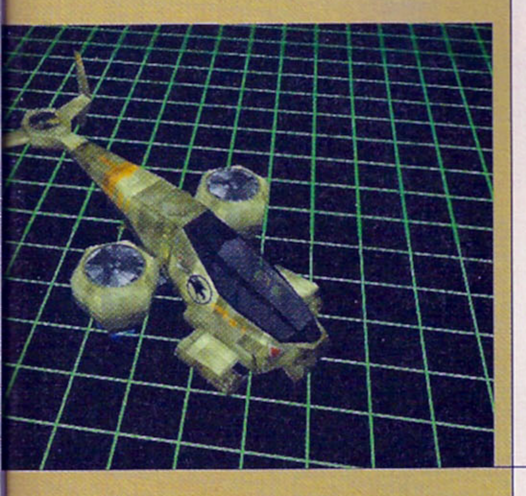
Depuis l'ECTS, où on l'a découvert pour la première fois, Renegade n'a perdu ni en fraîcheur, ni en intérêt. Oui, l'équipe de Louis Castle a l'air de faire du sacré bon boulot. D'ailleurs, contrairement aux autres dirigeants de Westwood (mais si, vous savez, ceux qui aiment tellement les variations sur un même thème), il n'a pas peur d'innover, lui. Renegade exploite certes le filon de Command & Conquer, puisque vous y incarnez une unité d'élite du gentil GDI et que vous y lattez du méchant NOD, mais avec un gameplay radicalement différent. Et c'est ça qui est bien. Plonger en vue subjective (ou à la 3e personne) dans le monde de C&C, se sentir tout petit devant l'immense Main du NOD, gambader dans les champs de Tibérium, conduire une Jeep de reconnaissance,



coller un mouchard sur une moissonneuse, explorer les méandres d'une raffinerie, croiser Tanya au détour d'un chemin, miner des sites SAM pour permettre une attaque aérienne... Pour les anciens fans de C&C, c'est déjà le bonheur.

Mais ce n'est pas tout : Renegade sera également un jeu riche. Comme dans Thief ou Hidden and Dangerous, son monde sera vivant. Dans chacun des vastes environnements promis (château, base, bateau, neige, désert, mission souterraine... douze au total), il vous faudra d'abord observer ce qui se passe, afin de prendre la meilleure décision tactique pour atteindre le ou les objectifs fixés. Côté moyens d'action, le choix ne manquera pas : snipe, C4, véhicules, soutien aérien, sérum de mutation, etc. Le jeu sera livré sans éditeur de niveaux, mais Louis Castle promet la livraison de nouvelles maps. Côté multijoueur, on aura droit au classique Deathmatch, ainsi qu'à des modes coopératifs, genre NOD vs GDI. Bref, tout semble très bien parti pour nous plaire. Un dernier détail : Westwood est réputé pour retoucher tous les visuels qui sortent de chez eux. Renegade ne sera donc pas aussi beau que ce que vous voyez ici.









GRAND CONCOURS

POUR PARTICIPER, ENVOYEZ A joystick VOTRE MEILLEUR SCREENSHOT D'EVERQUEST, AVEC SA LEGENDE !

UN GRAND JURY SE REUNIRA POUR ELIRE LE PLUS BEAU SCREENSHOT *



Envoyez votre screenshot par e-mail à l'adresse suivante : concours@joystick.fr



* Les critères retenus pour la délibération seront : l'aspect loufoque ou esthétique de la capture d'écran, la cohérence de la capture d'écran et de sa légende, la qualité de l'image.

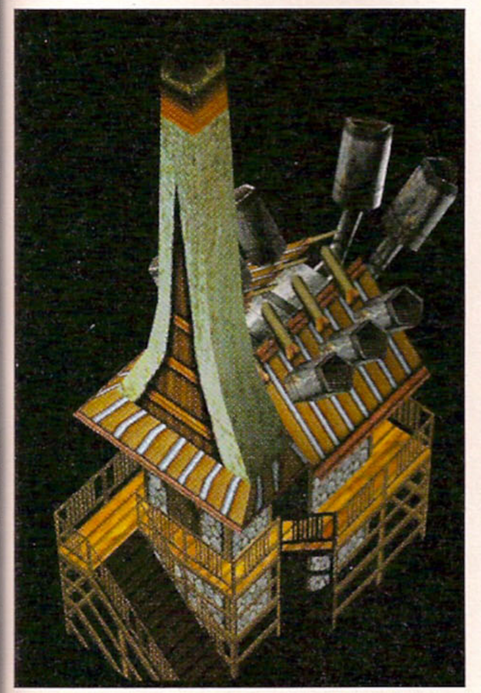
Extrait du règlement : JOYSTICK et UBI SOFT organisent un concours du 25 juin au 31 août 2000 inclus. Ce concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, hormis le personnel d'UBI SOFT, de HACHETTE DIGITAL PRESSE, et leur famille. Une seule participation par famille (même nom, même adresse) sera prise en compte. La participation implique l'envoi d'un screenshot du jeu EVERQUEST et de sa légende à la rédaction de Joystick. Un jury, composé de membres de la rédaction de JOYSTICK, se réunira le 11 septembre 2000 pour élire les meilleurs screenshots. Les gagnants seront personnellement avisés et leurs lots seront envoyés avant le 30 septembre 2000. Les gagnants autorisent par avance JOYSTICK à publier leur screenshot et leur nom dans le numéro JOYSTICK d'octobre, et sur les sites www.joystick.fr et www.ubisoft.fr. Le règlement complet de ce jeu-concours est disponible sur simple demande à UBI SOFT – concours EVERQUEST/JOYSTICK – BP 40 – 93104 MONTREUIL CEDEX.

Un chef-d'œuvre à l'état brut

Chaque année, je me plains que l'E3, c'est vraiment trop bruyant, trop court, trop peuplé, trop superficiel, trop fatigant, trop frustrant. Et pourtant, chaque année, pour rien au monde je ne céderais ma place à quelqu'un d'autre. Car il suffit d'un Republic, d'un Sigma ou d'un Battle Realms, pour me faire oublier tout le reste. Et là, évidemment, je vous sens perplexe. Dans ce cas, pourquoi Battle Realms ne faisait-il pas partie de notre sélection des meilleurs jeux de l'E3 du mois dernier ?

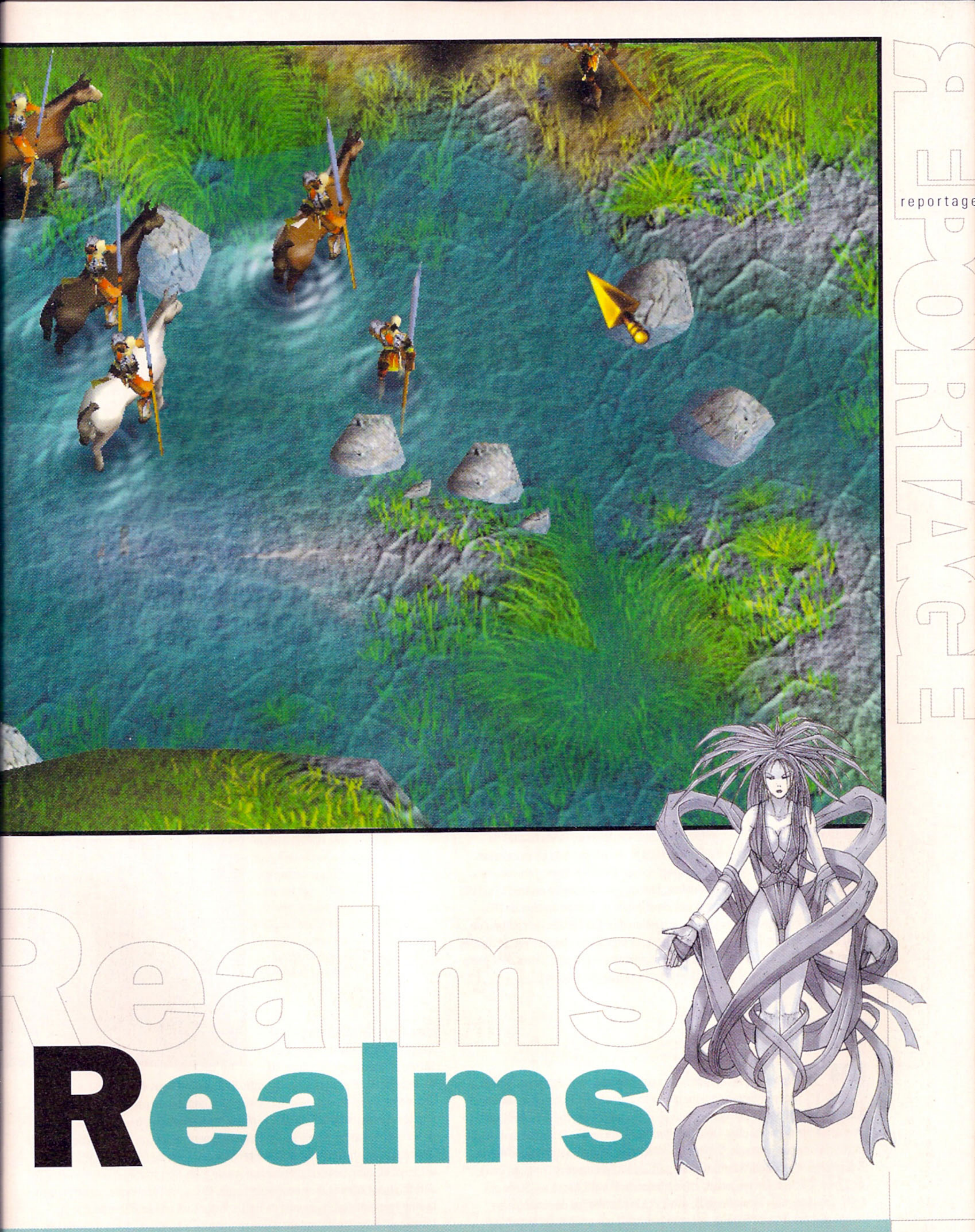
par Wanda





Battle

Battle



Realms

Genre Stratégie en temps réel Editeur Crave Entertainment Developpeur Liquid Entertainment, U.S Sortie prévue Été 2001

Essayer de deviner la qualité d'un jeu à un an de sa sortie, ce n'est pas toujours facile. En fait, tout dépend de la quantité d'informations qu'on réussit à réunir, à la fois sur le projet et sur les gens qui le développent. Après, entre les petits bouts qu'on voit tourner, ce que nous en dit son créateur, la confiance qu'on peut avoir en lui, et l'ambiance qui règne au sein de l'équipe, on arrive à se faire une idée à peu près juste. Mais ça ne suffit pas. Les meilleurs projets sont souvent dirigés par des personnes qui ne supportent pas la médiocrité, et donc refusent de lâcher leur jeu avant qu'il soit parfait. D'où les inévitables décalages entre les sorties annoncées et effectives. Pour bien faire, il faudrait donc également enquêter sur les relations entre le développeur et l'éditeur, et savoir ce qui est prévu en cas de débordement de planning. À quelques mois près, un chef-d'œuvre potentiel peut être complètement gâché. Et puis enfin, si vraiment je voulais faire correctement mon boulot, il faudrait que j'évalue les dossiers médicaux des développeurs, les documents comptables de l'éditeur, et les risques de séisme pour chaque bled de Californie. Mais je ne suis pas très sérieuse, alors je fais souvent l'impasse sur ces derniers points. C'est très léger, j'en conviens, mais bon, dans le cas de Battle Realms, faut que je vous avoue un truc : j'ai failli faire bien pire. Rien qu'après la petite demi-heure de démonstration de l'E3, j'étais déjà totalement convaincue. La passion d'Ed Del Castillo, le créateur du jeu, était contagieuse. Ça sautait aux yeux, ça prenait aux tripes : Battle Realms allait être un jeu extraordinaire. Oui, extraordinaire. D'ailleurs, j'étais déjà prête à vous écrire quelques pages enflammées sur la question, quand...



Vive la France ! Jean-Michel Ringuet vient de rejoindre l'équipe de Liquid en tant qu'artiste 3D. Pas traumatisé pour 2 deux par le degré d'exigence qui règne au sein de l'équipe (au contraire), il retranscrit en polygones l'identité visuelle forte de chaque unité, tout en se pliant aux contraintes imposées par les programmeurs : pas plus de 250 polygones par personnage !



Maman, des loups ! Que faire ? Fuir ou faire face ? Chaque perso aura une dizaine d'animations propres : 4 pour l'attaque et 6 pour le reste, dont une pour quand il glandera depuis trop longtemps, avec petit bénéfice pour le joueur. Exemple : les archers traficoteront leur arc pour qu'il soit plus précis.

La faute aux screenshots

Mes chefs m'ont stoppée net : pas d'images, pas de pages. Gloups !, grosse frustration pour bibi. Alors je n'ai pas hésité une seconde : j'ai bondi sur mon lecteur de mails, et j'ai envoyé à Ed Del Castillo une demande de visite chez Liquid en bonne et due forme. Faut dire que ça fait plus de 4 ans que je le suis, le père Ed. À l'époque, il était producteur d'Alerte Rouge chez Westwood. Avant, il avait participé à Command & Conquer, un de mes jeux fétiches. Encore avant, chez Mindcraft, il avait bossé sur Siege qui, sorti quelques mois avant Dune II, avait été le premier jeu de stratégie en temps réel (sauf qu'à l'époque, le terme n'existait pas encore. (cf le test de Moulinex, Joystick n° 31, page 172, note : 92 %). Après Westwood, il est parti chez Origin. Là, il a un peu bossé avec Sid Meier, avant de pousser Ultima IX dans le monde de la 3D, et de disparaître pour monter sa boîte. Bref, autant vous dire que j'attendais son retour sur le devant de la scène avec une certaine impatience et que, problème de screenshots ou pas, je n'aurais pas attendu très longtemps avant de lui rendre une petite visite. Car non seulement ce garçon a des tas de choses intéressantes à raconter (voir son interview à la suite de ce reportage), mais il est aussi en train de nous préparer un jeu de folie. Son stratégie temps réel, il le définit plutôt comme un « économie temps réel », où l'économie conditionnera la stratégie. En effet, le monde de Battle Realms vit et s'équilibre tout seul, comme un écosystème, autour d'une poignée de ressources clefs : les paysans, les chevaux, l'eau et le riz.


Cède PC 100MHz et achète PC 450MHz pour raisons professionnelles.
Clôture de l'offre 16h.




QXL.fr



Le monde selon Ed

Les unités ne sortent pas armées de pied en cap d'un quelconque bâtiment dédié à leur « production » : vous les recruterez parmi les paysans, puis les enverrez s'entraîner dans le bâtiment de votre choix, selon que vous voudrez en faire des archers, des fantassins, des cavaliers, des magiciens, etc. Vous pourrez ainsi, en cumulant plusieurs « formations », obtenir des compétences conjuguées. Un archer que vous enverrez faire un stage au labo de chimie, par exemple, en ressortira avec un mousquet. Chaque formation vous coûtera en eau, en riz et en temps. Pas d'or ni de minerai, dans Battle Realms. Votre population de paysans grandira d'elle-même au cours du jeu, selon un taux de natalité qui, dans un premier temps, dépendra essentiellement de la quantité d'eau et de nourriture disponibles. D'où l'intérêt de ne pas envoyer tous vos paysans en formation guerrière. Car non seulement ils vont chercher l'eau (indispensable pour la survie de toute la population, pour la croissance du riz, et pour la nourriture des chevaux), mais ils cultivent aussi le riz, capturent et dressent les chevaux (qu'ils peuvent aussi utiliser en tant que bêtes de trait) et remplissent ponctuellement d'autres fonctions, comme pompier ou médecin. Eh oui, pour la première fois dans un jeu de stratégie temps réel, le feu sera vrai, et non un symbole de destruction de bâtiment (héritage de Warcraft). Ainsi, les archers pourront enflammer à distance des bâtiments ennemis ou mettre le feu à leurs adversaires. Quant à la destruction des bâtiments, elle s'accompagnera d'un joli nuage de poussière. Mais pour en finir avec les paysans, ce sera à vous de les affecter au mieux, en fonction de vos choix stratégiques. Bref, de les gérer comme une ressource à part entière.

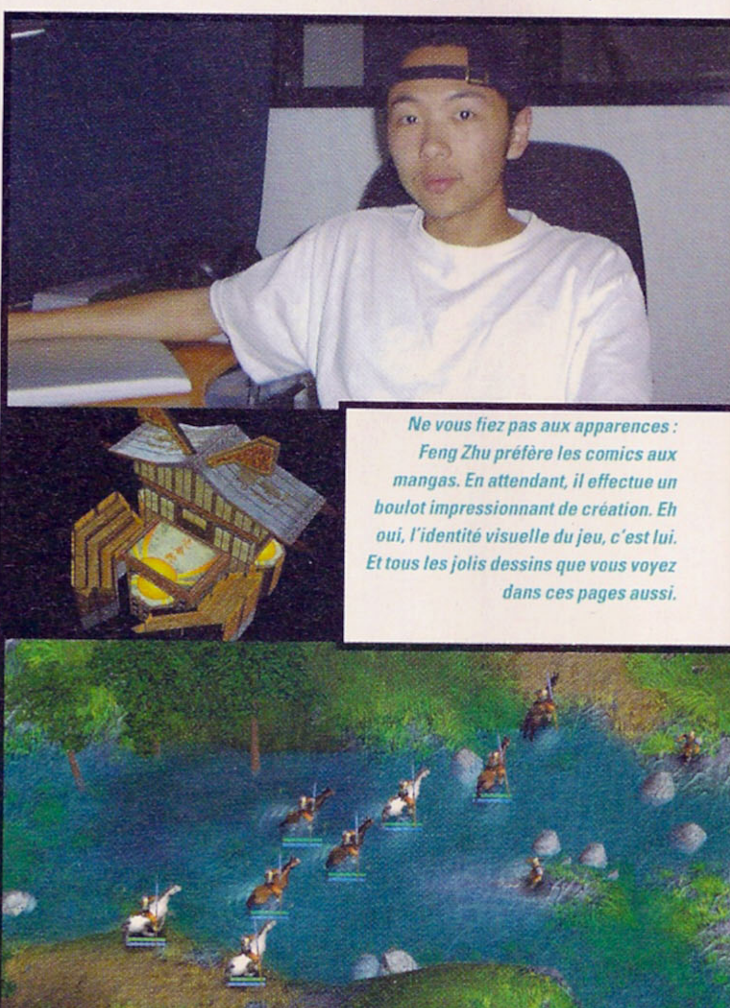
Précieux petits soldats

Par la suite, lorsque votre population aura atteint sa taille maximale (limitée par les récoltes de riz), le combat deviendra la seule façon de renouveler votre population. Ça a l'air très basique, à première vue.



Dirigée par Mike Grayford (en bas à gauche), la bande des joyeux drilles programmeurs. Sans déconner, j'ai rarement rencontré une équipe de programmeurs aussi extravertie.

Mais dans les faits, ça l'est un peu moins. En effet, à part si vous avez fait des choix stratégiques d'unités vraiment trop mauvais, il ne sera pas franchement conseillé de chercher à les faire tuer. Au contraire, car vos unités acquerront de l'expérience au combat. Et comme Battle Realms ne nous permettra pas de gérer des populations très grosses, chacune d'elles sera précieuse par le temps et les ressources que vous aurez investis sur elle. D'autant plus que les designers du jeu vont sans doute permettre les « stages de perfectionnement théorique » (traduction : par envoi des unités dans les bâtiments adéquats, par opposition au perfectionnement pratique, effectué sur le champ de bataille), afin de faire monter leur niveau d'expérience. Du coup, même si la progression théorique s'avère plus lente que celle gagnée au combat (logique), la notion d'investissement est sacrément renforcée. Mais si la question du choix d'opportunité est importante, elle ne fera pas tout. Car pour aller de pair avec la notion d'investissement sur chaque unité, les designers ont tout fait pour nous



Ne vous fiez pas aux apparences : Feng Zhu préfère les comics aux mangas. En attendant, il effectue un boulot impressionnant de création. Eh oui, l'identité visuelle du jeu, c'est lui. Et tous les jolis dessins que vous voyez dans ces pages aussi.

permettre de micro-manager les combats au poil près. Battle Realms sera donc également très tactique. Et ce d'une manière plus poussée que tout ce qu'il m'a été donné de voir jusqu'à présent, grâce à un monde qui vit d'une manière incroyable, et où tout réagit de manière logique, depuis le clapotis des pas dans l'eau jusqu'aux éboulis de roches sous lesquels il vaut mieux ne pas laisser traîner ses unités. Pour la première fois dans un RTS, j'ai ressenti l'impression de relief du terrain, et la densité des éléments qui le composent.

Objectif : positionnement et tactiques

Pour vous permettre de prendre la mesure de ce que promet ce jeu, prenons l'exemple d'une forêt : dans les autres STR, une forêt est souvent un obstacle, parfois une ressource. Dans Battle Realms, elle ne sera pas une ressource, c'est certain, mais elle ne sera pas non plus un obstacle.

Qui oserait prétendre qu'il est impossible de traverser une vraie forêt ? Ici, on pourra s'y cacher. Des combats pourront s'y dérouler. L'infanterie aura l'avantage sur les archers. Des oiseaux s'envoleront sur votre passage, si vous traversez trop bruyamment une forêt. Ses habitants à quatre pattes fuiront également devant vous, donnant à votre ennemi autant d'indices sur votre position. Un boulet de canon pourra détruire les arbres. Le feu pourra les ravager (quoique... cette option-là n'est pas encore certaine, car elle risque de susciter la destruction systématique de toutes les forêts, et donc d'aboutir à un appauvrissement du gameplay). Et enfin, une forêt détruite repoussera avec le temps. Eh oui, Ed Del Castillo a compris que la technologie actuelle lui permettait de nous offrir un vrai monde, vivant, réactif, plus intéressant que tout ce qu'on a vu jusqu'à présent. D'ailleurs, pour revenir sur la tactique, chaque élément du terrain devra être évalué en termes tactiques avant les combats. Car, de même que les forêts handicaperont les archers, les plaines seront mortelles pour l'infanterie, et les hauteurs pénaliseront les cavaliers. Les designers ont d'ailleurs conçu chacune des 14 unités de chaque camp comme étant unique dans ses atouts et ses faiblesses, certes, mais aussi avec des aptitudes très différentes selon le terrain. Du coup, dans Battle Realms, vous pourrez facilement venir à bout d'un petit groupe de fantassins expérimentés avec 2 archers débutants bien placés.



Royaumes combattants

Realms est un mot assez difficile à traduire en français. « Royaumes » est trop réducteur, car le mot anglais sous-entend aussi un monde de fantaisie et implique une histoire et des personnages légendaires. Bref, Battle Realms promet plein de batailles, de combats et de conquêtes, mais aussi une histoire et des personnages qui progressent. Vous débuterez la campagne dans la peau de Kenjy, le dernier héritier d'un empire oriental ayant sombré dans le chaos après la mort de votre père. « Dans la peau » est à prendre au pied de la lettre, car vous aurez votre personnage modélisé en 3D sur le terrain, comme les autres, mais en plus puissant. Il vous faudra tout d'abord choisir votre voie : celle du yang, de l'extériorisation, de la force brute et des armes puissantes (le clan du Dragon), ou celle du yin, de l'intériorisation, de la magie et des forces subtiles (le clan du Serpent). Et en fonction de votre choix, la campagne se déroulera d'une manière ou d'une autre. L'un des deux autres clans, gérés par l'ordinateur en solo mais disponibles en multijoueur (le clan du Lotus, très porté sur la magie vampirique, et le clan du Loup, plus orienté forces naturelles), deviendra votre principal ennemi. Vous rencontrerez également de nombreux personnages en chemin, héros aux capacités diverses, aux armes multiples et aux animations délirantes (car issus du mélange entre fantaisie médiévale européenne et magie orientale), dont certains viendront grossir les rangs de votre armée. Seize héros ont été créés à ce jour, mais le jeu en comptera beaucoup plus au final : certains seront des ennemis, d'autres des alliés potentiels (comme d'anciens amis de votre père, qu'il vous faudra gagner à votre cause par une action d'éclat ou quelque autre épreuve), d'autres encore resteront neutres ou vous trahiront, ou resteront à jamais cachés dans le jeu.

Warcraft III puissance 10

Et tout ceci ajoutera encore à la vie, non seulement de l'histoire, mais aussi du monde qui bougera sous vos yeux émerveillés. Eh oui, encore une fois ce monde incroyable, servi par une technologie propriétaire superbe. Car avec Battle Realms, l'objectif d'Ed Del Castillo est certes de nous offrir quelque chose d'intéressant à jouer, mais en plus, il veut que ce soit beau, que ça nous fasse rêver, que ça nous transporte dans un autre monde. Il veut des affrontements héroïques, avec des héros qui continuent à avancer vers l'ennemi malgré 5 épées plantées dans le corps. Il veut la folie des combats, avec des héros qui maîtrisent tellement bien un talent spécial, que c'est un vrai bonheur de les voir en action : des mecs qui virevoltent, qui s'élancent dans les airs, qui font tournoyer des armes démesurées, qui lancent du feu et des éclairs, qui submergent leur ennemi sous une nuée de projectiles incongrus. Oui, oui, oui. Et les programmeurs, ils en disent quoi ? Ben les programmeurs, ils font plus que suivre : ils précèdent même souvent. Avec Liquid, Ed semble avoir réussi son coup. Pour avoir surpris quelques discussions houleuses, je peux vous garantir qu'il s'agit là d'une belle bande de passionnés. Et pour avoir rigolé avec quelques-uns, je peux ajouter qu'ils sont loin d'être cons. Bref, si tant est que j'en aie jamais douté, me voici rassurée sur ce point. Alors quoi, vous aussi, vous commencer à sentir votre cœur chavirer ? Tous les ingrédients de Warcraft III, l'univers excepté, mais combinés dans un jeu incroyablement plus profond et prometteur. Tiens, je suis prête à prendre tout de suite les paris : l'été prochain, terminé ou pas, Warcraft III sortira avant Battle Realms. En tout cas, moi, si j'étais Blizzard, je commencerais à flipper sévère...

Interview de Ed Del Castillo

fondateur de Liquid et créateur de Battle Realms

Propos recueillis par Wanda

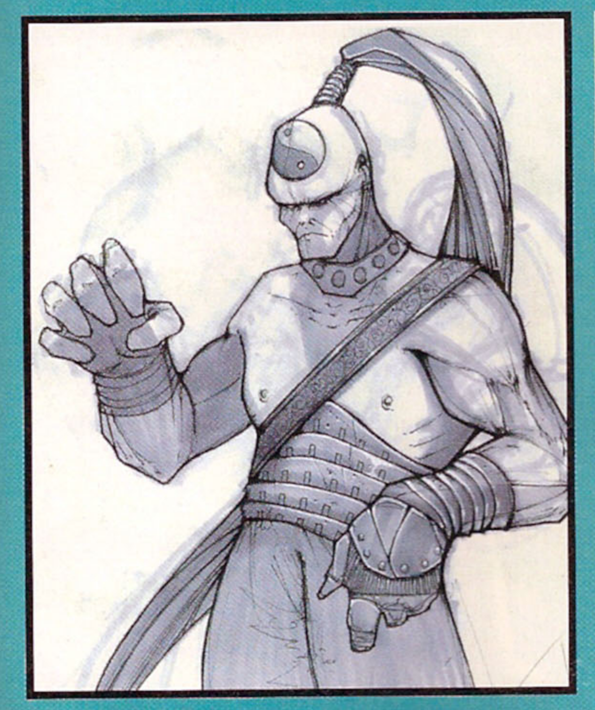
Des mecs enthousiastes, j'en ai rencontrés. Mais jamais à ce point. Ed est incroyable. Ce mec est vivant. C'est tout sauf un spectateur. En lisant ces lignes, vous comprendrez qu'il s'est donné corps et âme dans chacun de ses projets, mais en a rarement tiré les bénéfices qu'il méritait, ne serait-ce qu'en termes de respect de la part de ses employeurs. Pourquoi ? Sans doute parce qu'il leur a fait peur. Trop brillant, trop bosseur, trop talentueux, trop sérieux, trop passionné, trop tout. Ed est une étoile. Et Liquid brillera tout là-haut, un jour. Bientôt. Et moi, il faut vraiment que je prenne des vacances.

JOYSTICK : COMMENT AS-TU DÉBUTÉ DANS CETTE INDUSTRIE ?

Ed Del Castillo : Très jeune, en un sens. J'avais à peu près 13 ans quand j'ai commencé à jouer à Sundog, à Dungeon Master, à Archon, Ultima III... À l'époque, j'étais un grand fan de jeux de plateau comme Dungeons and Dragons, Gurps, Top Secret, etc. Mais je trouvais pénible de lancer des dés et toute la gestion des règles, et j'ai vu l'ordinateur comme la solution parfaite pour me libérer de tout ça. Mais officiellement, je ne suis entré dans cette industrie qu'en 1991. Après l'université, j'ai commencé à bosser à la hot line d'une société appelée Mindcraft. Au bout de 2 mois, comme je m'ennuyais un peu, je leur ai proposé de rédiger des manuels, le soir, gratuitement, en plus de mon job. Ils ont bien aimé ce que je leur ai rendu et m'ont confié la rédaction de tous leurs manuels. Et puis ils ont commencé à développer un jeu qui s'appelait Siege, et je leur ai proposé de designer un niveau du jeu, comme ça, pour essayer. Ils ont aimé le niveau que j'ai fait, et c'est ainsi que j'ai eu mon premier job de designer. Sauf qu'à cette époque, le métier de designer n'existait pas. Les créateurs des jeux étaient les programmeurs, et mon titre officiel était « analyste », ce qui ne voulait pas dire grand-chose.

C'EST DÉBILE : LES PROGRAMMEURS ET LES ARTISTES NE PRODUISENT QUE DES DONNÉES INFORMATIQUES. CE SONT LES DESIGNERS QUI TRANSFORMENT CES DONNÉES EN JEU, NON?

Ce n'était pas encore vrai à l'époque, mais oui, maintenant, le designer a un rôle majeur dans la création d'un jeu. Je considère d'ailleurs le job de designer comme



Virgin voulait tuer C&C

l'un des plus difficiles qui soient. Savoir identifier ce qui va créer le plaisir de jouer, c'est ça qui est extrêmement difficile. Utiliser tous ces ingrédients que sont l'art et le code pour atteindre cet objectif peut être comparé à un rôle de « chef » en cuisine : il existe de nombreuses façons de les combiner ; certaines sont complètement immangeables, et d'autres absolument délicieuses. C'est une forme d'art. Ici, on a la chance d'avoir Hollywood à deux pas, et j'en profite pour envoyer mes gars à des séminaires sur l'éclairage, la composition d'une scène, le développement d'une histoire, la création d'un personnage... Car un bon designer doit apprendre à faire tout ça. Ce sont les clefs de l'alchimie. Faire monter la tension, créer le désir... Parce que ce ne sont que des jeux, on oublie trop souvent de soigner les dialogues, le cadrage, l'histoire...

Intéressante, cette parenthèse. Mais revenons à ton histoire.

En tant qu'analyste chez Mindcraft, j'ai travaillé sur Siege, Embush at Sorinor, Bloodstone, Tales of Mercenaries, Magic Candle 3... Et début 1994, je me suis retrouvé dans une situation très bizarre : malgré moi, parce que personne ne semblait décidé à le faire, j'avais également endossé le rôle de producteur. Je gérais les plannings, quoi. En fait, j'essayais juste de faire en sorte que les jeux paraissent en temps et heure. Mais je n'étais pas soutenu par la direction de Mindcraft, et il a commencé à y avoir du flottement au sein de mes équipes. Bref, j'ai décidé qu'il était temps de changer de boîte. J'ai donc passé des entretiens, et je suis entré chez Westwood. J'étais payé des clopinettes, mais je m'en fichais : j'allais bosser avec les créateurs de Dune II et de Lands of Lore ! J'étais officiellement le producteur de Command & Conquer et de Lands of Lore II. Mais très rapidement, j'ai laissé tomber Lands of Lore II pour me concentrer sur C & C. D'abord parce que l'équipe était trop difficile à gérer – je ne sentais pas ce projet – mais surtout parce que ça représentait beaucoup trop de travail pour une seule personne. Surtout qu'ils m'avaient confié, en plus de tout ça, la gestion des ressources humaines. C'était moi qui embauchais et virais les gens chez Westwood, à cette époque. Je travaillais 7 jours sur 7, je ne dormais quasiment plus... Ça ne pouvait plus durer. Bref, sur C&C, j'ai commencé à pousser l'équipe pour que les choses avancent. Mais comme je n'arrivais pas à motiver les designers et que je ne voyais pas d'autre moyen de faire avancer le projet, j'ai fini par m'y coller : en avril 94, j'ai pris en charge le design du jeu et...

Attends une seconde : à t'entendre, tu faisais tout chez Westwood. Et Louis Castle ? Et Brett Sperry ?

Nous étions petits, à cette époque. Une cinquantaine de personnes tout au plus. Louis mettait tout son temps et toute son énergie dans Lion King, et Brett s'occupait de la gestion de la société, ce qui représentait beaucoup de travail. Car les relations avec Virgin n'étaient pas faciles. Virgin voulait tuer C&C. Ils ne croyaient pas au projet. Jusqu'à sa sortie, ils n'y ont pas cru. Jusqu'à sa sortie, il a fallu que Brett se batte pour qu'on puisse le faire.

Pfff, c'est à peine croyable.

Mais c'est pourtant vrai, et Virgin n'est pas seul en cause. C'est un des problèmes majeurs de cette industrie. Je vais encore faire une parenthèse, mais c'est important : les éditeurs ne comprennent absolument rien au processus de création d'un jeu. Ils ne savent pas repérer les talents, ils ne savent pas les soutenir, ils ne savent

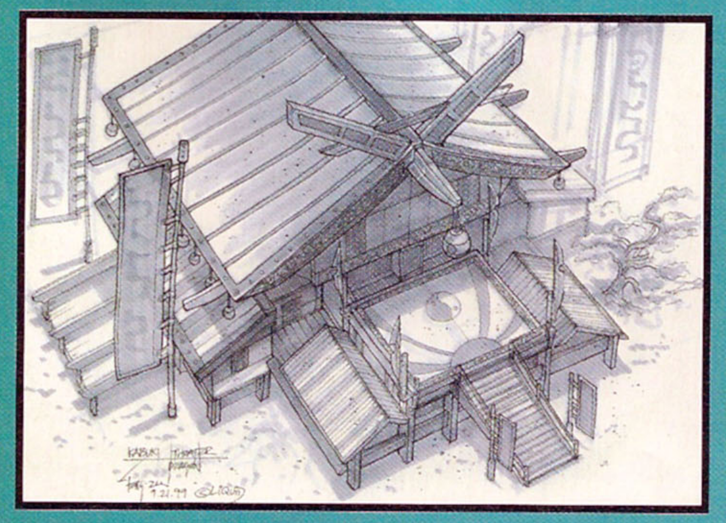


pas les susciter. C'est dramatique. Comment ils réussissent à s'en sortir ?
C'est simple. Un : les jeux de sport. Deux : pour eux, acheter des développeurs, c'est comme parier sur des chevaux de course. Ils prennent un maximum de paris, et comme les marges dans cette industrie sont incroyablement élevées, avec un seul succès, ils récupèrent leur mise globale et dégagent du bénéfice. C'est exactement ce qui s'est passé pour Virgin à la sortie de C & C : financièrement, ils étaient dans une situation désespérée, et le monstrueux succès de C & C les a sauvés. C & C a payé pour toutes les erreurs de Virgin.

Comment ont-ils réagi, chez Virgin ? Ils devaient être dans leurs petits souliers, non ?
C'est simple : le rapport de forces entre Westwood et Virgin s'est complètement inversé. Brett a pris l'ascendant sur Virgin, et il en est en quelque sorte devenu le patron. Pas officiellement, certes, mais dans les faits, c'est ce qui s'est passé. Il avait gagné la bataille. Plus personne, jamais, ne pourrait lui dire qu'il se trompait.

Les éditeurs ne comprennent absolument rien au processus de création d'un jeu

D'ailleurs, si on reprenait l'histoire de C & C ?
En avril 94, donc, j'ai designé mes premiers niveaux de C & C. J'ai créé l'interface du jeu, et l'interface d'installation, et l'interface de briefing avant chaque mission. Tout ça est devenu une sorte de standard, aujourd'hui, mais c'était complètement nouveau, à l'époque. Tellement nouveau que personne ne croyait à mes idées. J'ai été obligé de m'introduire en douce dans le studio de Westwood, un week-end, avec l'aide d'un ami, pour me filmer sur fond vert en train de faire un briefing de mission. On a ensuite habillé le fond avec le globe, la carte, le texte, tout ça, et on a montré la cassette à tout le monde. Ils ont tous adoré. Et le jeu a commencé à vraiment bien avancer à ce moment-là. C'était génial. On y croyait tous. Mais plus l'échéance approchait, plus il devenait clair que jamais le jeu ne pourrait sortir pour Noël 94, comme c'était prévu à l'origine. Et Brett a annoncé à Virgin que le jeu ne sortirait qu'en mai 95. Mais tout le monde savait qu'il nous faudrait plus de 5 mois supplémentaires pour le finir. D'ailleurs, C & C n'est sorti que fin 95. Mais bon, à Noël 94, Lion King est sorti sur console. Son succès a un peu calmé Virgin, et on a récupéré Erik Yeo sur C & C. Il a pris en charge le design et on a passé toute l'année suivante à créer les niveaux et à équilibrer les unités. C'était vraiment le bon temps, car après la sortie de C & C, tout est devenu très différent, chez Westwood. La boîte s'est mise à grossir d'un coup. Et on a perdu l'esprit de famille qui régnait jusqu'alors. La passion s'est diluée.

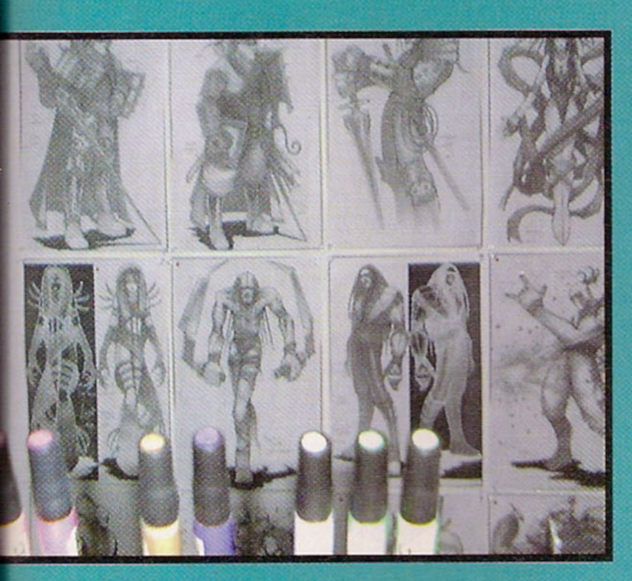




Ed Del Castillo a un problème, un seul : il n'arrive pas à comprendre qu'on puisse bosser dans cette industrie sans être passionné.

C'est peut-être ce qui explique que je préfère C & C à Alerte Rouge...
Quand on a commencé Alerte Rouge, on voulait en faire un C & C plus rapide, différent. On voulait en faire le premier jeu de stratégie en temps réel et en temps continu. L'idée, c'est qu'il n'y aurait eu aucune interruption dans le jeu. On aurait pu le jouer du début à la fin sans s'arrêter. L'Intelligence Artificielle aurait déplacé ses forces en même temps que nous, portant le front des hostilités d'un pays à l'autre de manière complètement dynamique. Au début, ce ne devait être qu'une extension à C & C, mais la décision a été prise d'en faire un produit à part entière. Sauf que Westwood n'a pas mis les moyens suffisants pour en faire un produit à part entière. Et tout ce qu'on voulait faire de nouveau a été enlevé. C'est d'ailleurs la raison principale pour laquelle j'ai quitté Westwood : je n'ai pas aimé ce qu'on m'a obligé à faire. Les bugs, le tank rush... Tout ça, on savait que ça y était, quand on l'a lancé. Mais que faire ? Le marketing avait décidé que le jeu sortirait. Alors j'ai cherché ailleurs. Et j'ai reçu un coup de fil d'Origin. Sid Meier avait créé sa propre boîte, Firaxis, et il avait besoin d'un producteur pour Sid Meier's Gettysburg et Alpha Centauri. Je suis donc parti pour Baltimore, afin d'y superviser les opérations sur place, pour le compte d'Origin.

C'est bizarre, mais à la façon dont tu le dis, je n'ai pas l'impression que cette expérience ait été très positive...
C'est vrai que cette expérience chez Origin m'a aussi apporté beaucoup de désillusions. J'y ai travaillé avec les deux personnes qui m'avaient attiré vers cette industrie, quand je n'étais qu'un joueur : Sid Meier et Richard Garriott. Et j'ai découvert que ces deux personnes ne se passionnaient plus pour ce qu'elles faisaient. Comme si elles n'avaient plus envie de faire des jeux. À Baltimore, je me suis battu pour leur faire comprendre que les choses avaient évolué, depuis Civilization, et ils ont fini par m'accepter. Ils reconnaissaient que mes idées étaient intéressantes, et les apportaient à leurs jeux, mais je n'ai jamais vraiment réussi à m'intégrer. C'est peut-être dû à cette ville. Les gens sont si froids, là-bas ! À 18 heures, les bureaux étaient vides, ils étaient tous rentrés chez eux. Enfin,



cas, voilà ce que j'ai réussi à obtenir : un an. Si on réussissait à faire un RPG décent en aussi peu de temps, ce serait déjà un exploit. Mais ça, ils s'en fichaient. D'ailleurs, ils n'ont même pas informé EA de ce que je leur avais dit. Alors, on s'est mis au travail. J'ai pris l'équipe en main. On a mis au point l'histoire, et j'ai travaillé jour et nuit sur le design du jeu. Et pour l'E3 de l'année suivante, on a pondu une démo. Cette démo a emballé tout le monde. (NDR : si vous voulez comprendre tout ce que Ed a apporté à UA, allez lire le dossier E3 de juin 98, Joystick n° 94.) Même EA était enthousiaste. À tel point qu'ils nous ont demandé de réintégrer la gestion d'une équipe de plusieurs personnages – ce qui allait totalement à l'encontre de ce qu'on faisait depuis 6 mois – et d'ajouter une option multijoueur. J'ai fait mes petits calculs, et je leur ai dit oui, c'est possible. En 6 mois, je vous ajoute le multijoueur. Et pour la gestion des équipes, je peux aussi vous le faire en 6 mois. 6 mois ? Parfait ! Le jeu sortira donc pour Noël prochain ! Ils n'avaient rien compris. Ou plutôt, c'est moi qui n'avais pas encore compris qu'ils n'avaient aucune intention de faire d'UA un bon jeu.

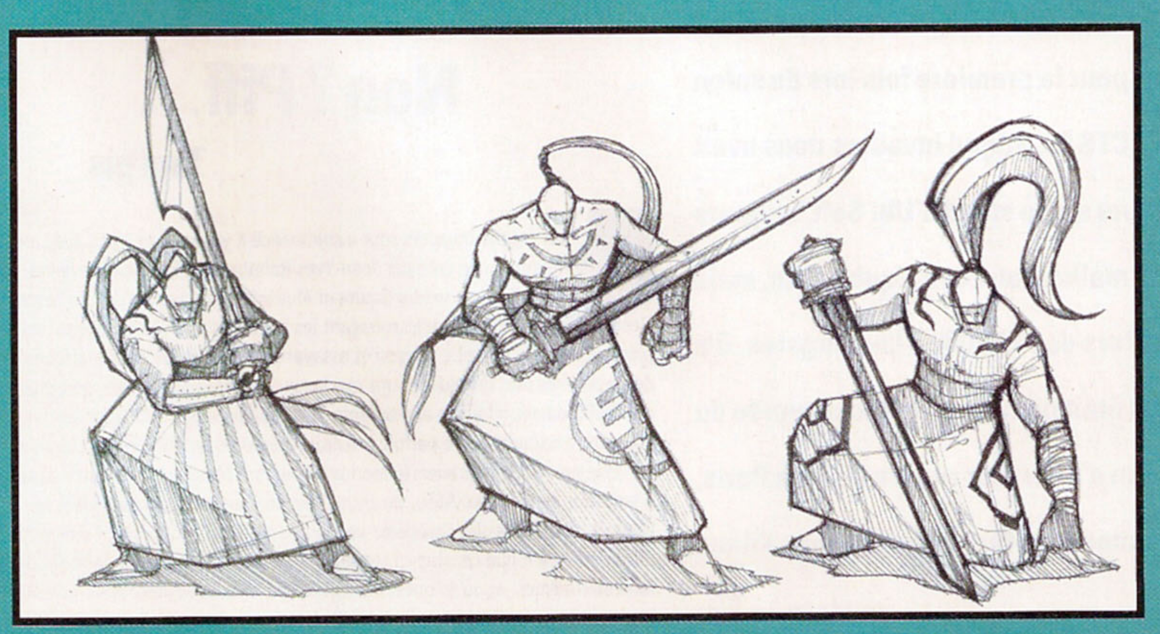
bref, quand Gettysburg est sorti, je suis entré à Austin. Ultima Ascension était en développement depuis 4 ans déjà, et le projet était en train de s'enliser. Officiellement, j'étais toujours producteur des jeux Firaxis, mais j'ai commencé à travailler sur UA juste après Gettysburg. Et j'ai compris pourquoi le projet s'enlisait : personne, à aucun niveau, ne voulait que ça marche. Après le succès financier d'Ultima Online, EA avait décidé qu'Origin serait un développeur uniquement online. En tant que dernier produit « off-line », Ultima Ascension n'était pas très soutenu. Je suis arrivé à Austin en octobre 97. J'ai passé un mois avec l'équipe, et je suis allé voir mes boss, pour savoir ce qu'ils voulaient. Leur réponse a été : un Final Fantasy 7. Avec seulement 22 personnes ? Le manque de réalisme est décidément une des tares majeures de cette industrie. J'ai proposé de leur faire un très bon jeu de rôle, s'ils voulaient bien me donner 2 ans. Il fallait absolument tout refaire, et l'équipe était particulièrement inexpérimentée, mais c'était possible.
C'est Ultima III qui m'a fait entrer dans cette industrie; pouvoir travailler sur Ultima IX, avec Richard Garriott, c'était comme un don du ciel. J'étais prêt à tout donner. Je savais que j'y arriverais. Mais non. Ils ne pouvaient pas me donner plus d'un an.

C'est pourtant ce qui s'est passé, non ? Si je compte bien, Ultima IX est sorti tout juste 2 ans après ces événements ?

Exact. Et le jeu n'était toujours pas fini. En novembre 97, en tout

Mais il n'était pourtant pas mauvais, au final.

Encore fallait-il avoir la bécane qui va bien. Car un des problèmes majeurs d'UA, c'est qu'il traînait des bouts de code vieux de 5 ans ! Et les personnes qui les avaient écrits n'étaient plus dans la société ! UA a été vendu comme ça. Un jour, en cherchant pourquoi le jeu tournait si lentement, nous avons trouvé un programme entier de rasterisation software (NDLR : Un mode de rendu 3D non accéléré) imbriqué dans le système de combat. Des milliers de lignes de code qui tournaient pour rien ! Finalement, j'ai pris des vacances. Et pendant ces vacances, j'ai pris ma décision : j'allais monter ma boîte, créer l'environnement dont je rêvais, et miser sur la qualité : qualité des jeux, mais aussi des conditions de travail, respect des individus, et tout ça. J'ai contacté tous ceux avec qui j'avais aimé travailler, dans toutes les boîtes où j'étais passé, et je leur ai proposé mon projet : originalité dans les jeux, mais réalisme dans la démarche. Budgets, équipes, croissance... Pour tout ça, l'objectif était d'être raisonnables. Et puis, nous avons fait la tournée des éditeurs. À chaque fois, à chaque étape du processus de négociation, ils essayaient de rogner sur les termes du contrat. Finalement, nous avons rencontré les dirigeants de Crave. Et là, tout s'est passé très vite. Nous étions d'accord sur tout. Le respect et la confiance se sont installés naturellement. En 15 jours, c'était signé. Et on a commencé à monter Liquid. □□□



Finalement, plus j'y pense, plus je vois clairement le problème de l'industrie du jeu vidéo : il n'y a plus de grands cons. On a des hangars d'abrutis en Ferrari, des caisses et des caisses de trous de balle en cravates, mais des vrais, des trop cons, ça manque. Eh bien figurez-vous que l'autre jour, chez Xilam, je suis tombé, événement rarissime et émouvant de la nature sauvage, sur un nid. Au centre, dressé dans une attitude imbécile, protégeant d'un œil idiot sa couvée de jeunes cramés, campait Sébastien Hamon, le chef du développement. Vous dites que j'exagère, que ce garçon ne peut pas être aussi ravagé que cela ? Son curriculum ne laisse hélas aucun doute sur son état : ce Seb-là a travaillé pas loin de 10 ans comme testeur à Joystick. Une pointure de la crétinerie, quoi. Voyez Lord Casque Noir par exemple, qui est à Joystick depuis moins longtemps : ne vient-il pas de m'appeler, un dimanche, pour m'annoncer hilare : « Ouais, Ivan, j't'appelle pour te dire que finalement j'ai pas écrit le truc sur Grand Prix 3. J'ai pas dormi cette nuit : on a monté la vidéo de la « Balunga », là. C'est con… mais c'est con… tu peux pas imaginer ce que c'est con : c'est vraiment le truc le plus stupide qu'on ait fait depuis un bail. » Vous voyez ce que je veux dire ?

Stupid Invaders les crétins dans l'espâââaace

Découvert pour la première fois lors du salon londonien de l'ECTS 99, Stupid Invaders nous avait bien fait rire. Toujours sur le stand d'Ubi Soft, toujours présenté sur un malheureux et unique écran, mais cette fois-ci lors de l'E3 2000 à Los Angeles, il a confirmé qu'il était bien le jeu le plus stupide du moment. L'occasion d'aller leur rendre visite à Paris, histoire de voir comment on fait des jeux, chez Xilam.

par Ivan Le Fou

Non ? Pfff…

Tant pis

Pour Stupid Invaders tout a commencé il y a environ 3 ans avec un dessin animé créé par Jean-Yves Raimbaud et Philippe Traversat, et produit par le studio Gaumont Multimédia : « Les Zinzins de l'espace ». C'est une série de 52 épisodes retraçant les tribulations de 5 extraterrestres planqués dans une vieille maison et essayant de décourager systématiquement des locataires plus farfelus les uns que les autres. Bien que la série soit plus particulièrement adressée aux enfants, la loufoquerie de l'animation et de l'humour employés arrive parfois à séduire même les adultes. Le succès aidant (la série est vendue à travers le monde), Gaumont Multimédia se lance dans une adaptation pour le jeu vidéo. Du coup, licence Gaumont plus jeu vidéo, on pouvait craindre le pire : rappelez-vous « Les Visiteurs » ou « Le 5e Élément ». La différence, c'est que ce coup-ci les gars de Gaumont Multimédia décident de le faire eux-mêmes, et qu'ils ont l'intelligence de faire quelques bons choix : dans leur recrutement d'abord, mais aussi dans la façon d'aborder les choses.



Genre Aventure loufoque   Éditeur Ubi Soft   Développeur Xilam (France)   Sortie prévue Fin septembre 2000
Web www.stupid-invaders.com

Dessine-moi un jeu vidéo

Dès la pré-production, on retrouve les éléments clés de notre affaire. Sous l'amicale attention de Seb (vous savez, le gars habillé en « Chez nous à Joystick, les jeux vidéo c'est notre passion »), deux personnes se lancent dans la rédaction du scénario. Attention, pas n'importe qui : ce sera Nicolas Gallet, scénariste de quelques-uns des meilleurs épisodes du dessin animé, et Thomas Szabo, le réalisateur de la série. Aucun des deux n'a la moindre idée de comment se fait un jeu vidéo, donc ils font ce qu'ils savent faire, ils inventent une histoire, tout simplement. Dans un deuxième temps, le gars Seb s'en mêle et c'est en trio que se bâtit, à partir du premier jet, une version « jeu » du scénario. Il faut intégrer les limites techniques du jeu vidéo et notamment du passage de la 2D à la 3D (par exemple, expliquer à ces petits rigolos de scénaristes que non, les personnages ne peuvent pas passer leur temps à se déguiser, c'est bien trop lourd à gérer en modélisation), établir chacun des lieux présents, chacune des zones visitables de ces lieux, rompre la structure linéaire, inventer énigmes et puzzles, définir ce qui relève du jeu ou ce qui sera traité en cinématique, bref, en gros, ajouter de l'interaction.
Au cours de ce « brainstorm » de plusieurs semaines, Thomas Szabo exécute au fur et à mesure des croquis et des dessins (chouettes d'ailleurs, ce garçon n'a pas fait les Arts Appliqués pour rien). Ils serviront presque tels quels pour toute la réalisation du jeu : indications graphiques, placements des caméras, couleurs, tout y est. Les principales cinématiques du jeu elles aussi sont définies par des story-boards précis. Pendant toute cette phase, et ensuite au cours de la production, le fait que deux de nos coyotes viennent du dessin animé s'avère très précieux. L'expérience de la réalisation sur la série permet un gros gain de temps dans l'organisation, et de qualité dans la réalisation : d'un côté Thomas découvre avec plaisir qu'il peut tout suivre et régler en cours de production, au lieu de devoir jongler, comme sur la série, avec par exemple une partie du travail réalisé en Corée ; de l'autre, toutes les cinématiques du jeu (une heure et demie quand même) sont créées avec le soin et les techniques narratives de pros de l'animation.



De gauche à droite, Nicolas Gallet, Hélène Giraud, Sébastien Hamon et Thomas Szabo. Mettez-moi trois tranches de pastrami, aussi.

Les envahisseurs crétins

Crashés accidentellement sur terre lors d'un pique-nique spatial, nos cinq lascars espèrent bien, après 2 ans de planque, pouvoir repartir sur leur chère planète à bord de leur soucoupe volante enfin réparée. C'était sans compter sur Bolok le chasseur de primes et le fourbe Dr Sakarine...



***STÉRÉO :** deux têtes, rarement d'accord entre elles bien entendu. Sinon, complètement idiot.*



***CANDY :** petit, vert, vaguement maternel, il va lui arriver des tas de malheurs, notamment un gros, déguisé en lapin géant. Sinon, complètement idiot.*



***SAKARINE :** un être vil et fourbe, scientifique raté, collectionneur d'aliens en bocal et doté d'un fort accent germanique.*



***BOLOK :** un chasseur de primes qui se veut impressionnant et professionnel et qui, inévitablement, s'en prend plein la gueule.*



***BUD :** mon préféré, abruti, lent, scotché devant la télé, un vrai légume dont la démarche à elle seule vaut le détour. Sinon, complètement idiot.*



***ETNO :** posé, très british, c'est l'inventeur du groupe. Le problème, c'est qu'il ne comprend pas tout aussi bien qu'il le croit.*

***GORGIOUS :** un gouffre qui peut manger absolument tout ce qu'il trouve. Râleur, il a Candy comme tête de turc préférée. Sinon, complètement idiot.*



ARRÊTEZ DE JOUER TOUT SEUL !

GOA

les joueurs font la loi

- Affrontez d'autres internautes sur plus de 60 jeux : Half Life, Age of Empires 2, Midtown Madness, Starcraft, Quake 3 Arena, Colin McRae Rally...
- Rencontrez et défiez vos adversaires, dialoguez entre joueurs.
- Suivez l'actualité du jeu vidéo : news, trucs et astuces, démos téléchargeables...

GOA, le service de jeux en réseau français et gratuit*

Tout est en place, moteur !

À ce stade, tout le concept ou presque de Stupid Invaders est défini. Il s'agit d'un jeu d'aventure très classique dans sa forme, où les sprites des personnages se promènent dans des décors en pré-calculé. Tout se joue à la souris avec une interface « pointez-cliquez » traditionnelle : le curseur change lorsqu'il passe sur des éléments intéressants du décor et un inventaire permet de récupérer et d'associer différents objets afin de résoudre puzzles et énigmes. Le scénario s'éloigne un peu du dessin animé, puisque les 5 zinzins de l'espace (voir encadré « Les envahisseurs crétins ») vont juste devoir échapper à Bolok, un chasseur de primes garanti 100 % Série B, et à son employeur, le très fourbe Dr Sakarine, qui collectionne les aliens et rêve de les exposer dans des bocaux chez lui.



Parmi ces décorateurs et animateurs, se sont glissés un chargé de production (le 3e en partant de la gauche) et un chat. De gauche à droite : Julien Giraud, Gaelle Delcourt, Emmanuel Ryz (chargé de production), Marc Gentil, Roger le stagiaire Chat, Stéphane MIT, Nicolas Bauduin et Philippe Magnin-Robert

L'histoire est grossièrement découpée en trois chapitres correspondant à trois lieux principaux : la maison où les extraterrestres ont trouvé refuge, une usine à bouse de triste apparence et le repaire futuriste de l'affreux Dr Sakarine. On dirige tour à tour les héros selon les évolutions du scénario : un ou deux personnages lors des deux premiers chapitres, puis chacun cinq pour le dernier. L'ensemble représentera quatre ou cinq CD, ils ne savent pas encore.
Ce qui est moins, beaucoup moins classique, c'est l'esprit qui règne dans ce joyeux bordel. Pour notre plus grand bonheur, Stupid Invaders ne s'adresse pas aux enfants : l'équipe a en effet repris à son compte la loufoquerie du dessin animé, mais l'a poussé jusqu'à ses retranchements monty-pythonesques. C'est donc délibérément que le jeu vidéo ne porte pas le même nom que le dessin animé (ce n'est pas non plus le titre anglais, « Space Goofs » ; il faut, j'imagine, y voir plutôt un hommage à l'ancestral Space Invaders). À travers le non-sens des dialogues, les solutions idiotes des énigmes, les clins d'œil et les sous-entendus, on retrouve l'esprit de toute une famille de jeux d'aventure extraordinaires : les Sam & Max, Monkey Island et autres Down in the Dumps. Si l'ensemble est si drôle, cela tient bien entendu au caractère des personnages, tous parfaitement idiots, mais également à l'impressionnante qualité graphique de l'ensemble.

Stupid Invaders, c'est à l'origine « Les Zinzins de l'espace », un dessin animé télévisé créé par Jean-Yves Raimbaud et Philippe Traversat.

Hélène et les garçons

Hélène, c'est Hélène Giraud, qui partage avec Thomas Szabo la direction artistique en fonctionnant comme chef décoratrice. Les 120 lieux du jeu et les 450 décors créés par les graphistes de l'équipe, elle les a tous revus et corrigés pour assurer une cohérence graphique et maximiser l'atmosphère. Ajoutant une lumière colorée par-ci, changeant une couleur par-là, modifiant les décors légèrement à coup de poussière, débris, taches ou flaques, cette Hélène-là a assuré un boulot impressionnant. De toute évidence, la très forte personnalité visuelle du jeu lui doit énormément.



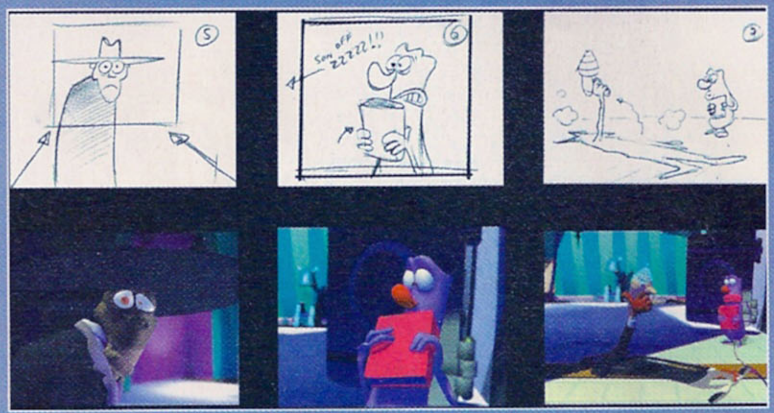
Les garçons, ce sont Pascal Blanché et Fred Vico. C'est à eux que l'on doit toutes les grosses cinématiques du jeu. On a peine à le croire lorsque l'on admire leur qualité (elles sont magnifiques et souvent hilarantes), mais certaines d'entre elles ont été réalisées par une seule personne (je pense à une scène avec une tondeuse, mais bon, vous ne pouvez pas comprendre). C'est tout simplement du cartoon façon Tex Avery plein écran sur votre pécé. La technique utilisée est celle de l'animation composite, qui consiste à séparer une cinématique en plusieurs « plans » superposés (jusqu'à 30 ou 40 différents) : pour une scène d'explosion d'une maison, par exemple, on traitera séparément la maison, l'explosion, le nuage de fumée et les débris qui volent partout. Comme le jeu a été entièrement réalisé en 3D, chaque élément a été dessiné et animé de façon indépendante avec 3D Studio Max. Puis les différents plans ont été regroupés grâce à After Effects qui recompose la scène dans son entier, mais permet aussi d'ajouter des effets spéciaux ou de modifier chaque élément séparément le cas échéant, sans avoir besoin de refaire entièrement la cinématique.

Du story-board à l'animation et au jeu

Lors de la pré-production, tout a été défini et dessiné : décors, zones visitées, placement des caméras et story-boards des cinématiques. Tout au long du projet, la continuité entre les esquisses du départ et les réalisations finales a été presque totale.



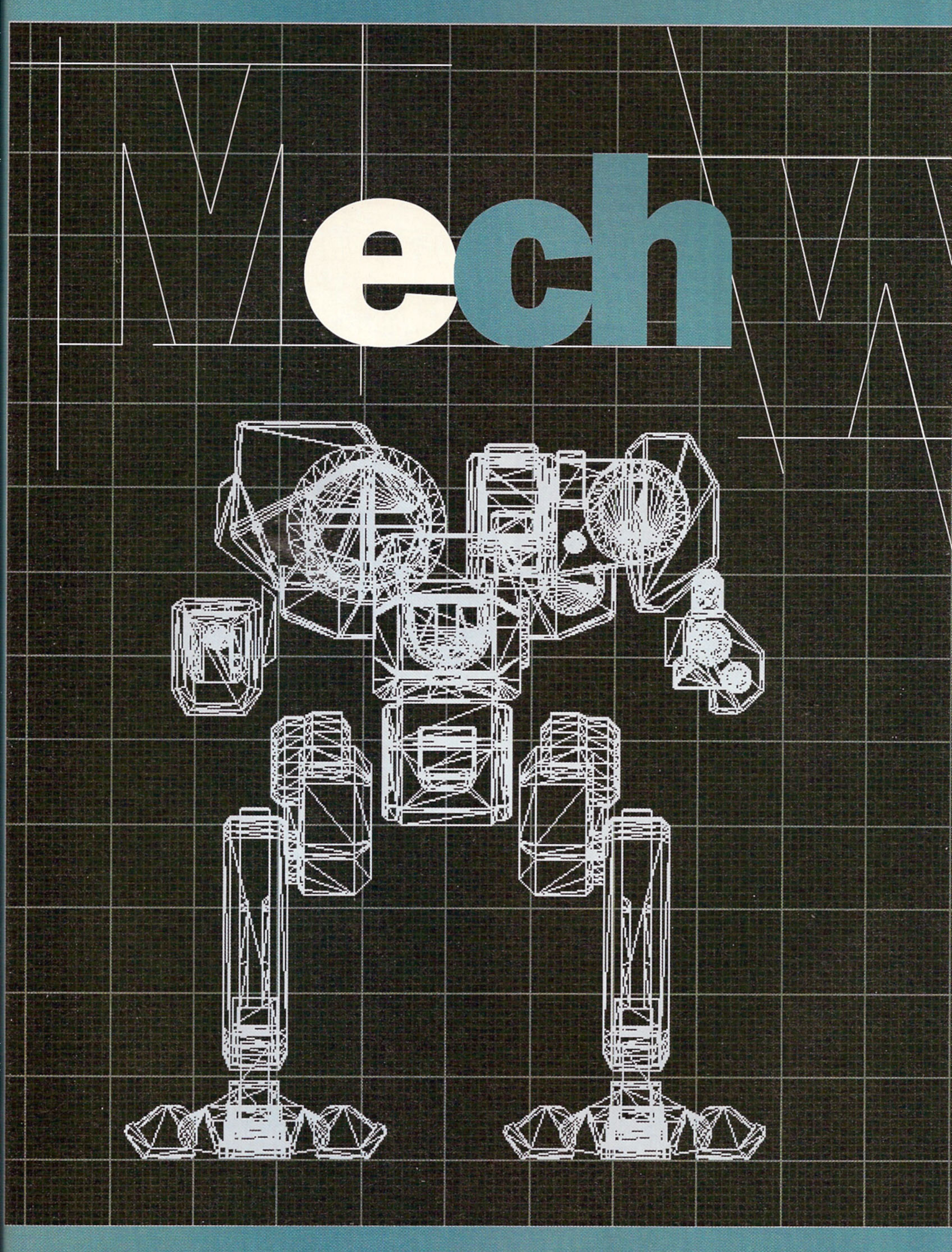
Puisqu'on vous dit que tout était prévu dès le début…



Un storyboard a guidé la réalisation de chaque cinématique.

Et nous, et nous !

Bien sûr, tout cela est très injuste, parce que je ne peux pas nommer tout le monde. Les programmeurs qui ont réalisé les scripts des événements du jeu, mais aussi développé un outil de compression spécial pour l'occasion (j'y connais rien mais la qualité d'image est impeccable, alors…) ; tous les graphistes et modélisateurs 3D à qui on doit non seulement le look incroyable du jeu, mais également les petites animations ou courtes cinématiques débiles semées çà et là ; et les deux musiciens externes qui ont composé comme au cinéma, c'est-à-dire en fonction des images, et pas en aveugles comme c'est souvent le cas. Bref, toute une équipe qui a compté jusqu'à 16 membres et a su réaliser un premier jeu vidéo très charismatique, malgré un épisode particulièrement stressant : la disparition de Gaumont Multimédia (liquidé par la maison mère) et finalement la reprise, non sans angoisse, de toutes les activités par la société Xilam et son patron, Marc Du Pontavice. La livraison des 5 galettes magiques du jeu est prévue pour l'automne : il faudra au moins ça pour oublier la rentrée. Merci les gars. ■ □ □


MechW

Le retOur du GRAND rObOt

arrior tOut chaud

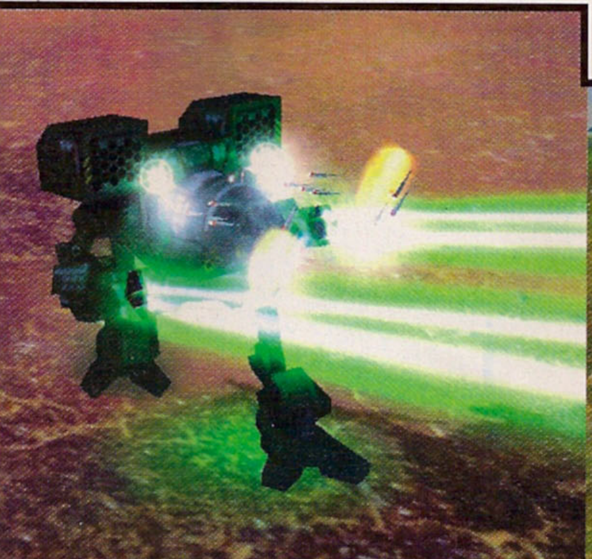
Avant de développer sa division interactive, FASA s'était fait connaître auprès des joueurs par ses jeux de plateau. Pour les jeux vidéo, il avait confié l'exploitation de la licence BattleTech à d'autres, plus compétents. Mais ces temps sont révolus : la licence est entrée au bercail, et avec le rachat de FASA Interactive par Microsoft, MechWarrior retrouve non seulement ses papas, mais aussi une jolie maison. Il en a de la chance, le petit MechWarrior 4 !

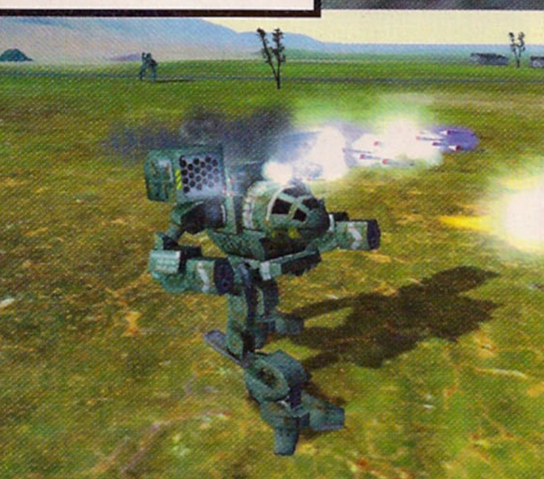
Genre Simulation BattleTech **Éditeur** Microsoft **Développeur** Microsoft Games (FASA), E.U. **Sortie prévue** Novembre 2000
Site Web www.microsoft.com/games

MechWarrior 4

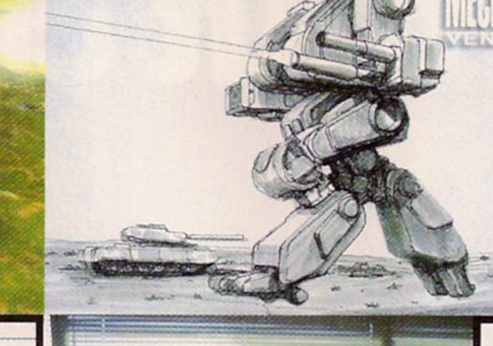
Il y a longtemps, genre au moins 4 ans, j'ai un peu joué à MechWarrior 2. L'univers était franchement fabuleux, mais j'avoue ne pas trop avoir scotché sur les missions. À l'époque, j'avais mis ça sur le compte du genre : passer son temps à configurer son Mech, à surveiller ses radars, à vérifier ses jauges et à élaborer ses tactiques, ça ne devait pas être un truc de fille. Et j'ai laissé tomber. Bref, autant vous dire que j'ai été assez étonnée d'accrocher sur le 4, quand je l'ai vu pour la première fois chez Microsoft, il y a quelques mois. C'était pas un plan du style « hum, ils ont ajouté plein de trucs, ça devrait plaire aux fans de la série ». Non, ça me plaisait à moi. Et puis voilà. Voilà que Gana est en train de me bêler aux oreilles : « les poooortes duuuuu péniiiiitencieeeeer bientôôôôôt vont seeeeee refermeeeeer ». J'aurais pas dû venir bosser à la rédac, ce soir. J'arriverai jamais à me concentrer dans ces conditions. Reprenons. Avec le MechWarrior 4, les coyotes de Microsoft/FASA ont réussi à faire vivre notre espace de jeu d'une manière incroyable. Et ce qui faisait le cœur des précédents jeux prend une ampleur jusqu'alors inconnue. C'est ce qu'on appelle l'immersion.







La difficulté, avec cette possibilité de tout casser, sera de ne pas trop exploser nos propres bâtiments.



J.M. Albertson est affectueusement surnommé The Brain, par ses petits camarades. Il faut dire qu'il se charge de programmer tout ce qui est délicat dans le jeu : architecture du système, moteur physique, outils de programmation, librairies mathématiques, etc.

L'immersion : le nouveau Graal

Grâce à mon ami le marketing, les développeurs n'ont plus que ce mot-là à la bouche. Il y a quelques années, le problème de l'immersion ne concernait que les fabricants de matos : lunettes 3D, son 3D, écrans « circulaires »... Ils ne savaient qu'inventer pour essayer de nous faire claquer notre thune dans des gadgets hors de prix. Et puis une fois l'euphorie retombée, il a bien fallu se rendre à l'évidence : les jeux n'avaient pas attendu tout ça pour réussir à nous choper aux tripes. Alors les développeurs se sont résignés à endosser la responsabilité du succès ou de l'échec de leurs jeux. Et les plus intelligents ont commencé à formaliser les clés du succès et à les appliquer avec une certaine méthode. Derrière le terme d'immersion, se cachent souvent une interface intuitive, une histoire dense, un univers cohérent, beaucoup d'interaction... Ben oui, qui a dit qu'il fallait à tout prix ajouter des tas de trucs et de machins pour immerger le joueur ? On ne connait rien de plus fort qu'un bon bouquin pour s'immerger et pourtant, y a pas de son ni d'image 3D, dans un bouquin. Les développeurs de MechWarrior 4 ont compris tout ça. De la méthode, chez Microsoft, il y en a à revendre. Réunions, tests en labo, recueil d'avis divers... La moindre décision est soumise à un vrai parcours du combattant préliminaire. À tel point que l'équipe du jeu est parfois obligée de lutter pour imposer ses points de vue. « C'est notre jeu ! » Mais au final, il faut reconnaître que la sauce a l'air de prendre. Contrairement aux précédents volets de la série, ce qui frappe d'abord dans celui-ci, c'est la richesse du monde qui nous est offert : dans le 2, les niveaux étaient gigantesques mais presque totalement déserts, et sur un seul plan. Dans le 3, l'action était beaucoup plus rapide, mais on ne pouvait naviguer qu'entre 2 plans : le sol et les plateaux en hauteur, que ne pouvaient atteindre que les Mechs dotés de systèmes de propulsion. Dans le 4, à l'exception des parois trop abruptes, tout le terrain sera accessible. C'est d'ailleurs un petit exploit technique, car les environnements sont non seulement très riches (végétation, bases, villes, véhicules, humains... ce qui, soit dit en passant, renforce considérablement



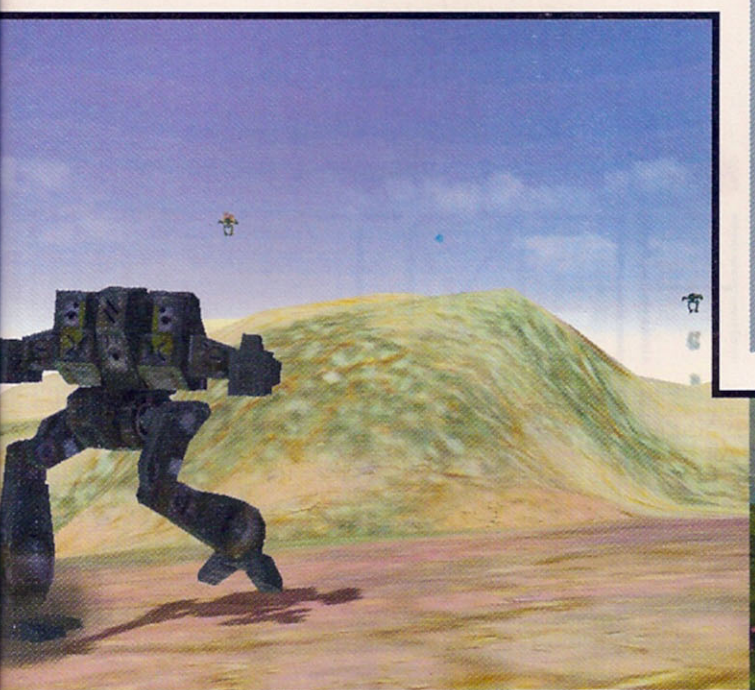
l'impression de puissance quand on joue), mais aussi très détaillés. Du coup, pour que les Mechs interagissent correctement avec tous les éléments du décor, et pour qu'ils collent bien à toutes les irrégularités du sol, quel que soit le degré de la pente, les programmeurs de FASA en ont chié. Mais ça en valait la peine. Leur monde vit de manière très réaliste et les 160 animations pré-calculées de leurs Mechs (composées en temps réel) viennent parfaitement compléter le tableau. Sans compter que leur look a été particulièrement soigné : exit les Mechs flambant neufs des précédents volets ! Mince, plus de 15 ans de guerres perpétuelles, ça laisse forcément des traces. L'artiste principal, grand adepte de la cause réaliste (et grand fan de « Full Metal Jacket » et de « Saving Private Ryan »), a insisté à mort sur le côté vieux et sale des Mechs, pour qu'on sente qu'ils ont déjà bien vécu, et qu'on ne sache pas trop combien de temps ils vont encore pouvoir tenir le coup. Objectif : créer un sentiment d'insécurité confuse, pour parachever le tableau.

Pod Story

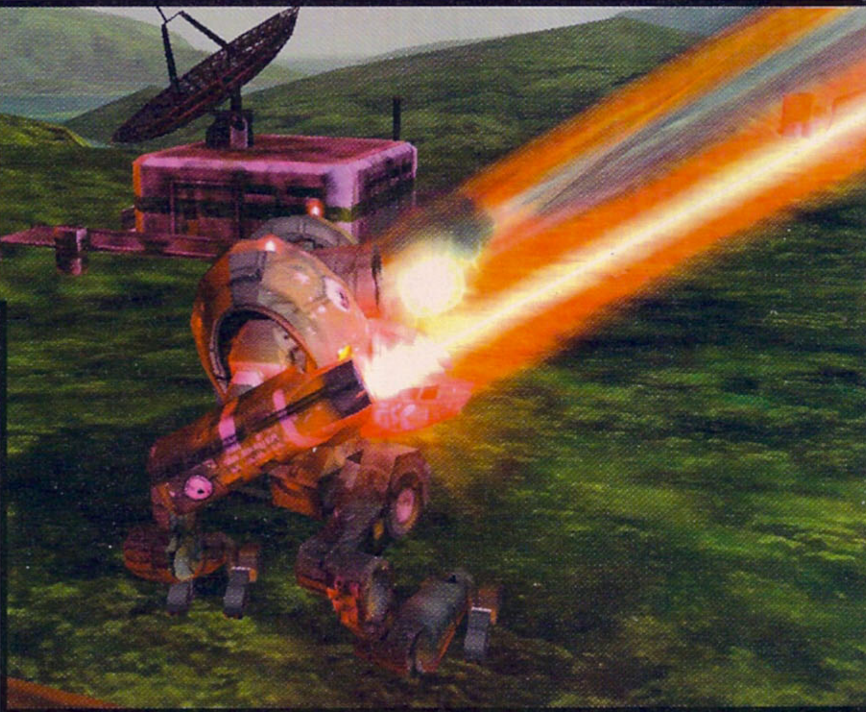
MechWarrior 4 est développé par l'équipe qui a créé la version originale du jeu d'arcade, il y a 10 ans. Leur idée, à l'époque, c'était non seulement de permettre aux joueurs de s'affronter en réseau (chose alors impossible chez soi), mais de les immerger complètement dans une action trépidante. D'où la création des pods, ces drôles de soucoupes truffées de boutons et d'écrans de contrôle, où on s'enfermait pour mieux vivre la condition de pilote de Mech. Aujourd'hui, ce sont ces mêmes objectifs que les ex-FASA poursuivent avec MechWarrior 4. Les adversaires humains ont été remplacés par l'Intelligence Artificielle pour la partie action ; la chaleur et la sensation de confinement ont été remplacées par l'histoire pour la partie immersion. Sinon, à part la technologie (moins de 1 Mo de mémoire pour les textures, à l'époque), tout est pareil : même sensation de liberté, même impression de puissance... Et pour avoir successivement essayé les 2, lors de mon passage chez Microsoft, je peux vous dire que j'ai scotché de la même manière sur l'un et l'autre. Plutôt bon signe, non ?



Dans le bâtiment jeux de Microsoft, il n'est pas un hall ou un couloir qui n'abrite pas au moins une borne d'arcade. Ici, les ex-FASA ont squatté une cage d'escalier avec 4 exemplaires de dernière génération de leurs pods (1995), linkés en réseau.



Pour le multijoueur, les développeurs ont annoncé tous les modes possibles et imaginables.



Le moteur 3D est absolument somptueux.

Et son corollaire : la profondeur

Le tableau général de MechWarrior 4 repose un peu sur son histoire (vous êtes l'héritier des dirigeants d'une planète menacée de destruction), mais surtout sur la façon dont cette histoire est structurée. Dans chacune des 30 missions du jeu (2 missions par environnement, soit 15 environnements différents au total), vous allez avoir un certain objectif de départ, certes, mais vous allez surtout interagir avec les éléments du monde, et bon nombre d'objectifs plus ou moins secondaires surgiront en cours de mission, pour créer une histoire vivante, où vous serez libre de choisir votre voie. D'ailleurs, j'en profite pour vous signaler qu'il n'y aura pas qu'une seule fin au jeu. Pour réaliser vos objectifs, évidemment, il vous faudra choisir votre équipe de Mechs, parmi 21 modèles différents, dont 14 classiques de l'univers BattleTech et 7 tout nouveaux, sélectionnés/créés par les développeurs pour leur complémentarité les uns par rapport aux autres. Ainsi, vous aurez le choix entre des gros bien massifs, des qui « volent », des qui courent vite (toujours bien pratiques pour jouer les éclaireurs, surtout en multijoueur) et ainsi de suite. Mais la nouveauté de MechWarrior 4, c'est qu'à l'intérieur de ces chevaliers mécaniques, hauts d'une dizaine de mètres et lourds de quelques tonnes, capables de déraciner des arbres ou de faire cramer tout ce qui bouge grâce à un arsenal de folie, se cachent des hommes de chair et de sang. Des êtres faibles, mais aussi dotés d'un cerveau. Eh oui, chaque pilote aura une personnalité bien à lui, une histoire propre que vous découvrirez au fur et à mesure du jeu, et des compétences qu'il développera au combat. Leur système d'Intelligence Artificielle prendra en compte à la fois leurs humeurs du moment (leur confiance en eux s'ils sont en groupe, par exemple, leur niveau d'agressivité, l'état de leur équipement, etc. Bref, ne vous étonnez pas si un pilote débutant panique sous une trop forte pression), et leur niveau d'expérience du combat pour mettre au point des tactiques plus ou moins sophistiquées, plus ou moins combinées, plus ou moins efficaces. Bref, tout ce qui fait un bon MechWarrior-like.

Joueurs CHERCHENT connexion

Qu'il s'agisse de balades sur le Net ou, a fortiori, de jeux online, il est devenu indispensable de disposer d'une bonne connexion. Laquelle choisir ? Les éléments de réponse vous attendent...

Ackboo

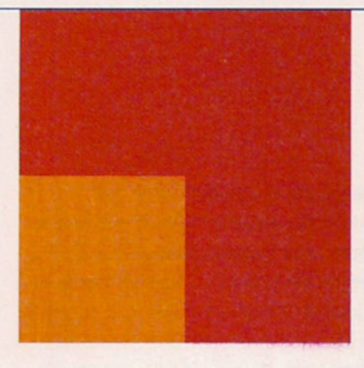
Sur le réseau, deux écoles s'affrontent. La première dit : « Le ping n'a pas d'importance, ce qu'il faut pour bien jouer c'est de l'entraînement (1). » En général, ceux-là ont des connexions de folie, des pings minimalistes. La seconde dit : « Si si, le ping fait tout, il suffit d'avoir une liaison rapide pour déchirer tout le monde. » Eux jouent avec un pauvre modem RTC (Réseau Téléphonique Commuté ; les lignes téléphoniques, quoi) et sont dégoûtés de se prendre des volées par des LPB (Low Ping Bastards, qui désignent en général les joueurs ayant un ping inférieur à 100 millisecondes, en opposition aux HPB (High Ping Bastards)). La vérité se situe quelque part entre ces deux extrémités. On donne souvent comme exemple un célèbre joueur de Quake 2, Rufus, qui massacrait tout le monde avec un ping de 400. Dans le même genre, le gagnant d'un gros tournoi Starcraft organisé par Blizzard,

jouant avec un modem 28,8, avait réussi à développer une stratégie de jeu tellement parfaite qu'il a pulvérisé tout le monde malgré sa connexion faiblarde. Mis à part ces deux exceptions, il faut quand même avouer que, pour tous les types de jeu, un bon ping est très souvent synonyme de bonnes performances.
Alors, quelle connexion choisir pour jouer de manière sérieuse sur le Net ? Nous pouvons déjà éliminer le modem téléphonique. Les dernières évolutions, que ce soit le passage en 56k ou les « Gaming Modem », des modems spécialement dédiés au jeu censés améliorer le ping, n'ont convaincu personne. La latence lors des parties reste élevée, tout comme les risques de coupure pure et simple de la connexion en pleine partie.
Restent trois types d'accès à Internet qui sont en train de se démocratiser et devraient être (ou sont déjà) disponibles sur la majeure partie du territoire : le Câble, l'ADSL, et Numéris. Petite revue de la manière dont ces connexions fonctionnent, de leurs qualités et de leurs défauts respectifs.



Le Câble

Le Câble utilise l'infrastructure mise en place à l'origine pour la télévision. Selon la région, les fils peuvent appartenir à différentes sociétés ; ils peuvent aussi être loués par d'autres compagnies qui se chargent alors de les mettre à niveau pour permettre la transmission de données informatiques, en installant routeurs, serveurs.... Ainsi, Cybercâble/Noosnet depuis peu), le pionnier, a en charge le réseau parisien, Strasbourg et Le Mans. NC NUMÉRICABLE est bien implanté dans le Sud et dans certains coins de la banlieue parisienne comme Versailles, tandis que France Télécom exploite le réseau câblé de certaines grandes villes comme Bordeaux. La mise en place est très simple. Un technicien vient brancher le modem sur votre carte réseau et il ouvre le canal de retour de votre accès Câble télévisé. Pas besoin de taper de login et de password, le modem s'identifie de lui-même grâce à son numéro de série, et vous êtes connecté dès que vous allumez le PC.
Les avantages du Câble sont nombreux. Le prix, tout d'abord, est particulièrement intéressant : vous pouvez rester connecté 24h/24 pour environ 400 F par mois, location du modem compris, ce qui est compétitif face aux tarifs délirants du téléphone. Les débits théoriques sont rapides, ils approchent ceux des lignes spécialisées qui coûtent plusieurs dizaines de milliers de francs par mois. Un câblé peut compter sur des downloads à 50 kilo-octets/seconde. Les pings sont eux aussi excellents. Avec le Câble, une partie sur Internet se rapproche d'une partie en réseau local, tellement les temps de latence sont minimes. À Half-Life par exemple, les pings peuvent descendre jusqu'à 40 millisecondes : on ne trouve pas mieux sur un LAN. Avec de telles performances, le Câble représentait encore il y a peu la solution ultime pour les joueurs. Malheureusement, victime de son succès, les fournisseurs d'accès Internet ont dû limiter l'intérêt de cet offre en instaurant un très contraignant système de quotas.
C'est là que le bât blesse. Les quotas, c'est un peu la grosse mouche malade qui tombe dans une bonne soupe de poireaux, alors que vous aimez les poireaux à mort. Ils représentent la quantité mensuelle de données que l'utilisateur peut faire transiter par le réseau. Une fois cette quantité maximum dépassée, le megaoctet supplémentaire est facturé à un prix dissuasif. Les quotas ne posent pas de problème pour une utilisation grand public : mail, Web et basta. Dès qu'on touche au jeu en réseau, ça devient plus



LES CONNEXIONS DE RÊVE

Les connexions ultimes pour les joueurs restent celles qu'on peut trouver dans les grosses entreprises. Les liaisons spécialisées T1 par exemple, qui sont facturées plusieurs dizaines de milliers de francs par mois, assurent un débit de 1,5 mégabit par seconde, avec une stabilité presque parfaite et une latence très faible. Le top du top en matière de connexion sont actuellement les lignes DS3 ou la nouvelle technologie VDSL, basée sur l'ADSL. Elles permettent d'atteindre des débits de 45 mb/s et des pings très proches du zéro. On joue alors sur le Net dans des conditions équivalentes à celle d'un réseau local, avec des downloads à 5 Mo par seconde...

Ceux qui ont joué par modem téléphonique à Everquest ou Ultima Online se sont fait siphonner le compte en banque par France Télécom. Pour ces types de jeux, une connexion forfaitaire de type Câble ou ADSL est plus que conseillée.

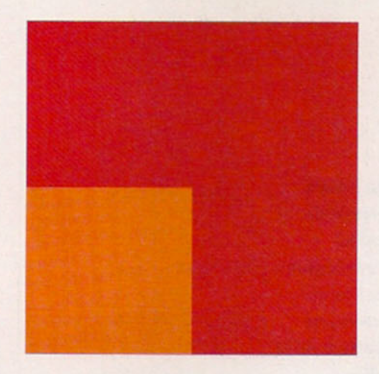




Saving To:	C:\WINDOWS\Desktop\counterstrikev61.exe
Status:	Receiving file (4)
Resume:	Resume supported
URL File:	ftp://ftp.joystick.fr/jeux/half-life/counterstrike/counterstrikev61.exe
Time Left:	2 Min(s), 27 Second(s)
Transfer Rate:	243.1 KB/Sec — File Size: 8.49 MB of 43.58 MB

Hop, 243 ko/s, et sans forcer. Les lignes de type T1, très répandues dans les entreprises, sont idéales pour les joueurs. Malheureusement, il y a peu de chances pour que votre patron ou le responsable du firewall en soit conscient...

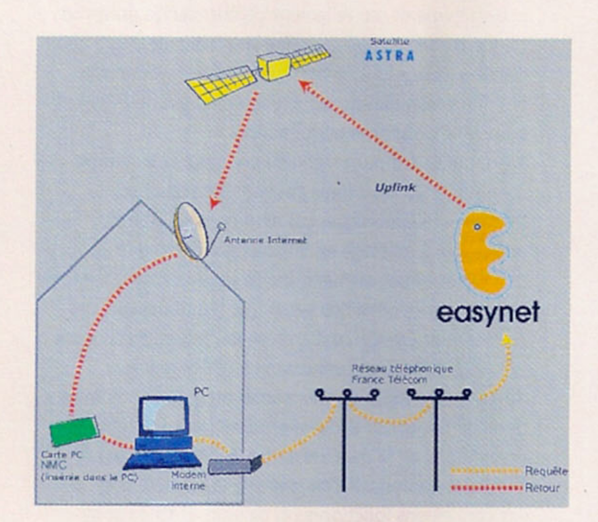
(1) Ping : définit la qualité d'une connexion. D'après la commande Unix du même nom qui mesure le temps (en millisecondes) entre l'émission d'un paquet de données et sa réception à l'autre bout du tuyau.



LIMITER SES QUOTAS

Si vous avez le Câble, vous avez dû vous rendre compte à quel point les quotas d'upload de certains providers (par exemple Cybercâble/Noosnet, avec ses misérables 250 Mo d'upload autorisés) s'épuisent rapidement. Pour limiter la quantité de données envoyées lors des parties en réseau, il existe une méthode assez simple et qui donne de bons résultats. Il suffit de « faire croire au jeu » que vous jouez avec une ligne plus faible, genre Numéris. Par exemple, dans les jeux qui le permettent, réglez vos paramètres réseau sur « ISDN » plutôt que sur « Câble », cela diminuera sensiblement votre consommation de megaoctets. Pour Counter-Strike, il suffit de taper « rate 5000 » à la console. Vous jouerez alors avec un ping un chouia moins bon (c'est à peine perceptible), mais vous pourrez ainsi jouer plus longtemps sans dépasser les quotas.

problématique. Une partie de Counter-Strike, par exemple, génère un trafic montant (upload) qui varie de 10 à 30 Mo par heure selon les paramètres réseau du jeu (voir encadré « Limiter ses quotas »). À ce rythme-là, un joueur averti qui joue deux heures par soir (une moyenne honnête) explose les quotas pratiqués par Cybercâble/Noosnet en quelques jours. Malgré ces performances, le Câble est donc loin d'être désormais la panacée pour les gros joueurs. Il faudra attendre une augmentation des capacités du réseau pour que les fournisseurs d'accès se décident à faire sauter ces fameux quotas.



Gros problème du satellite : il ne sait pas recevoir les données des utilisateurs. Pour uploader des données et envoyer les confirmations de réception exigées par le protocole TCP/IP, il faut donc passer par le réseau téléphonique.

L'ADSL

La technologie ADSL (Asymetrical Digital Subscriber Line) utilise les fils de cuivre du téléphone pour faire transiter les données à un haut débit. Ces fils de cuivre, conçus au départ pour transmettre un son analogique de mauvaise qualité, ont été en quelque sorte bridés par la technologie RTC. En installant les équipements adéquats d'un bout à l'autre de ces fils (les modems ADSL) (2), on réussit à libérer tout leur potentiel en termes de bande passante. Il n'y a donc pas de nouveaux tuyaux à poser pour en profiter, mais la mise en place reste tout de même assez lourde pour le fournisseur d'accès, puisqu'il faut équiper les centraux téléphoniques de modems ADSL particulièrement coûteux (plusieurs milliers de francs l'unité). Tout comme le Câble, l'ADSL permet de rester connecté 24h/24 pour 300 ou 400 F par mois, location du modem comprise (3). Les débits sont tout aussi intéressants : selon la position géographique de l'abonné par rapport au central téléphonique, les taux de transfert peuvent dépasser ceux du Câble. Notez toutefois que pour éviter la saturation de leurs serveurs, de plus en plus de providers ADSL limitent la vitesse de transfert à 64 ko/s, ce qui reste tout de même très confortable, hein, faut pas charrier non plus. Un défaut empêche néanmoins l'ADSL d'être l'accès parfait à Internet pour les joueurs. À cause des spécificités de cette technologie, les pings ne peuvent en effet pas descendre en dessous de 80-90 millisecondes. Certes, c'est toujours beaucoup mieux qu'avec un pauvre modem téléphonique en 33.6, mais on est loin des performances du Câble, ou même de Numéris. Le récent boom de l'ADSL a aussi conduit certains providers à proposer des offres sans en avoir les capacités, notamment en banlieue parisienne. Avant de souscrire à une offre ADSL, demandez aux abonnés de votre voisinage si les performances sont correctes. De nombreux nouveaux abonnés se sont retrouvés avec des débits ridiculement faibles.



Numéris

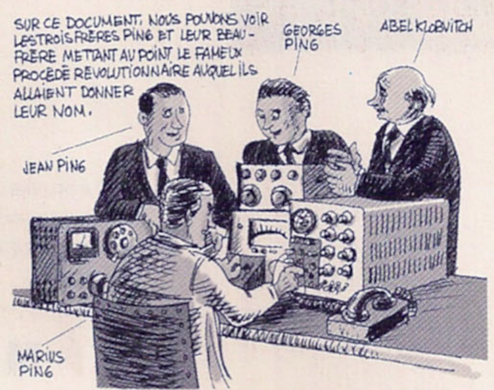
Comme l'ADSL, mais en moins extrême, la technologie Numéris utilise les fils de cuivre du réseau téléphonique. Les données sont transmises en numérique de bout en bout, ce qui permet d'atteindre une bande passante de 64 kbits par secondes, soit au-dessus des meilleurs modems RTC 56k. Pour se connecter en Numéris, il faut disposer d'un boîtier (qu'un technicien vient installer pour environ 600 F) et d'un modem RNIS (600 autres francs). France Télécom en profite pour augmenter l'abonnement téléphonique, comme ça, juste pour le fun.



La majorité des grandes villes françaises disposent désormais d'un accès câblé au Net fourni par Cybercâble/Noosnet, NC NUMÉRICABLE ou Wanadoo. Hélas, le système des quotas mis en place par certains providers limite l'intérêt de cette connexion pour les gros joueurs.



(2) En fait, on ne devrait pas dire « modem » lorsqu'on parle du Câble, d'ADSL ou de Numéris, car ces machines ne modulent/démodulent pas un signal analogique, tout se faisant en numérique.

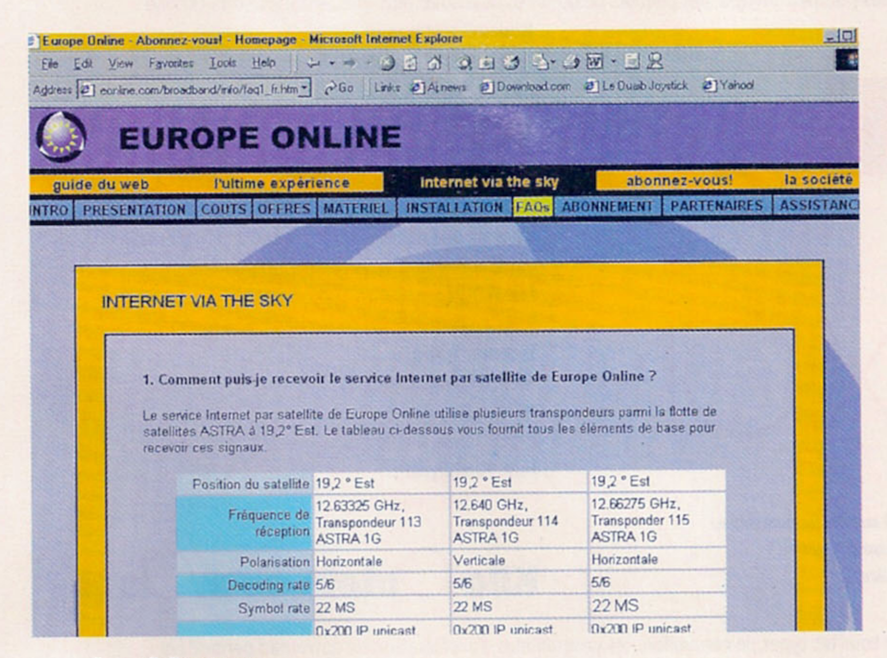


"SI NOUS ALLIONS MANGER UNE PIZZA POUR FÊTER CELA !" DIT ABEL.

LES RÉSULTATS EN PRATIQUE

Toutes ces mesures ont été effectuées sur les serveurs et le FTP de Joystick par des abonnés parisiens. Évidemment, ces résultats n'ont rien de définitif ; ils peuvent varier énormément selon votre provider. Ils ne sont là que pour donner une idée des performances relatives de chaque technologie. Dans la pratique, les choses sont parfois beaucoup moins roses suivant l'état des installations, la saturation des lignes, la qualité de votre provider, etc. On insiste, renseignez-vous auprès de votre voisinage : les performances, qu'il s'agisse du Câble ou de l'ADSL, peuvent varier du simple au triple. En ce qui concerne Numéris, en revanche, les choses semblent bien se passer dans la majorité des cas.

	Modem RTC 56k	ISDN (Numéris)	Câble	ADSL
Ping Q3 à 22h	250 ms	60 ms	40 ms	150 ms
Ping Q3 à 4h	150 ms	35 ms	20 ms	90 ms
Ping HL à 22h	200 ms	120 ms	80 ms	200 ms
Ping HL à 4h	180 ms	85 ms	40 ms	80 ms
FTP	2.5 ko/s	7.5 ko/s	50 ko/s	60 ko/s



Europe Online est pour l'instant le seul à fournir un accès Internet par satellite. Les autres offres disponibles, par exemple celle d'Easynet, utilisent l'infrastructure de Europe Online.



En revanche, le prix des communications sur Numéris ne change pas de celle du téléphone classique. Si le provider le supporte, l'abonné peut se connecter en mode Dual ISDN qui utilise deux lignes Numéris en même temps, pour atteindre une bande passante de 128 kbits par seconde (soit des taux de transfert d'environ 15 ko/s), mais la communication est évidemment facturée deux fois.

Numéris assure une connexion d'excellente qualité. Comme pour un modem RTC, on doit composer le numéro de téléphone du provider, mais l'établissement de la connexion ne prend qu'une fraction de seconde. Les débits sont bons, très stables (du 7.5 ko/s en permanence) et les pings, sans être aussi bas que ceux du Câble, restent parfaits pour n'importe quel joueur sérieux (environ 35 millisecondes sur Quake 3, et 90 sur Counter-Strike). Le seul vrai inconvénient de Numéris est donc son prix. Un gros joueur s'en tirera rarement à moins de 800 F par mois de téléphone, ce qui réserve cette connexion aux nantis, aux intoxiqués, ou à ceux qui ne peuvent pas attendre le Câble ou l'ADSL dans leur région.



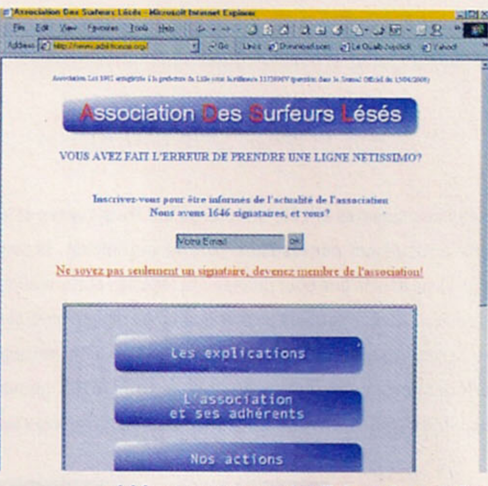
L'avenir

La connexion idéale pour le jeu en réseau n'existe donc pas. Le Câble est plombé par ses quotas, le ping de l'ADSL n'est pas excellent, et Numéris peut vite devenir un gouffre à pognon. Les technologies, encore au stade expérimental, qui devraient arriver d'ici quelque temps ne semblent pas non plus être vraiment destinées aux joueurs. On parle par exemple de l'accès par satellite. Le gros problème de cette technologie et qu'elle continue à faire appel au réseau téléphonique (RTC ou Numéris) pour la transmission montante de données : le satellite sait envoyer des données vers l'utilisateur, mais l'utilisateur ne peut pas faire remonter des données vers ce satellite. Pour l'upload, il faut donc passer par un autre moyen, par exemple le téléphone, ce qui ruine tout l'intérêt de l'accès par satellite pour les joueurs (les pings seront équivalents à ceux d'un modem classique). En Allemagne et en Hongrie, sont expérimentés des systèmes d'accès au réseau par les fils électriques. Apparemment, la technique marche très bien, les débits sont très élevés, mais j'avoue que je n'ai pas pu obtenir des informations sur les performances de cette technologie au niveau des pings, si importants pour le jeu en réseau. Ceci dit, vu la vitesse à laquelle ces tests avancent, on n'est pas près de voir EDF jouer les providers Internet chez nous avant de très longues années.

(3) Requiert également une carte Ethernet. Si vous ne comptez pas relier votre machine à un réseau local, une carte à moins de 100 balles suffira.

Améliorer sa connexion

Se prendre une grosse ligne avec plein de Méga-bits par seconde dessus, c'est bien, mais l'utiliser à plein régime, c'est encore mieux. Quelques conseils pour y parvenir.



adsl-france.org est une mine d'information pour tirer le meilleur parti de sa ligne ADSL.

MTU et compagnie

Windows dispose, bien caché dans son obscure base de registre, de nombreuses variables qui permettent d'améliorer la qualité de la connexion, que ce soit au niveau de la vitesse (les kilo-octets par seconde lors des téléchargements), de la latence (le ping dans les jeux), voire du nombre de fichiers téléchargeables à la fois.
MTU, TLL, RWin, RSS, tous ces termes barbares désignent en fait la façon (fréquence, taille...) dont les paquets de données sont envoyés. Réglés pour fonctionner avec les modems existant à la sortie de Win95, bon nombre de ces variables ne prennent pas en compte les connexions actuelles. Microsoft sort de temps en temps des patches visant à améliorer ces réglages pour les connexions à haut débit, mais la meilleure solution consiste à utiliser les nombreux programmes qui, sans avoir à mettre les mains dans le cambouis, vous permettent d'optimiser à mort votre configuration en deux clics. Par exemple, si vous avez le Câble ou l'ADSL, ces programmes se chargeront de régler Windows pour que vous puissiez envoyer des paquets de données beaucoup plus gros. D'autres softs comme ModemBooster vont carrément bavarder avec les machines de votre ISP pour adapter votre configuration à la sienne. Pour tous ces programmes, les résultats sont très variables selon les utilisateurs et les fournisseurs d'accès : certains remarquent une réelle amélioration en termes de ping et de taux de transfert (NDRC : chez moi, de 20 à 80 Ko/s en 3 clics de souris), d'autres que dalle, mais ça ne coûte rien d'essayer si votre connexion vous semble un peu faiblarde.

TweakDUN :
http://www.pattersondesigns.com/tweakdun
Internet Turbo :
http://www.clasys.com/
Modem Booster :
http://www.inklineglobal.net/products/mb
Hulk Maximyzer :
http://www.multimania.com/popcorn99/

TweakDUN 2.2 modifie les paramètres réseau de la base de registre, en quelques clics.

Kilo-Octets en masse

Utile pour tous les types de connexion, les programmes d'accélération de download permettent d'augmenter sensiblement la vitesse de transmission des fichiers. La méthode est simple : lorsque vous leur indiquez l'adresse d'un fichier, ces logiciels lancent plusieurs connexions simultanées sur le serveur qui l'héberge, et le récupèrent en différents fragments qu'ils assemblent une fois le download fini. Cette technique permet en général d'atteindre systématiquement la vitesse maximale que permet votre ligne ; ce sont donc des programmes indispensables pour tous les gros téléchargeurs. Deux softs qui accomplissent ces tâches parfaitement en s'intégrant au browser : Download Accelerator et Mass Downloader.
Download Accelerator : http://www.lidan.com Mass Downloader : http://www.metaproducts.com

Enfin, si tout ça n'arrange rien, vous pouvez consulter ces sites et newsgroups spécialisés qui vous aideront à obtenir le meilleur de votre connexion :
http://www.adsl-france.org/jldupont/a15a.htm
news://fr.reseaux.telecom.adsl
news://fr.reseaux.internet.cable
news://fr.reseaux.telecom.rnis
news://fr.network.internet.fournisseurs
news://fr.network.modems
news://fr.rec.aquariophilie ■

Quoi de Neuf

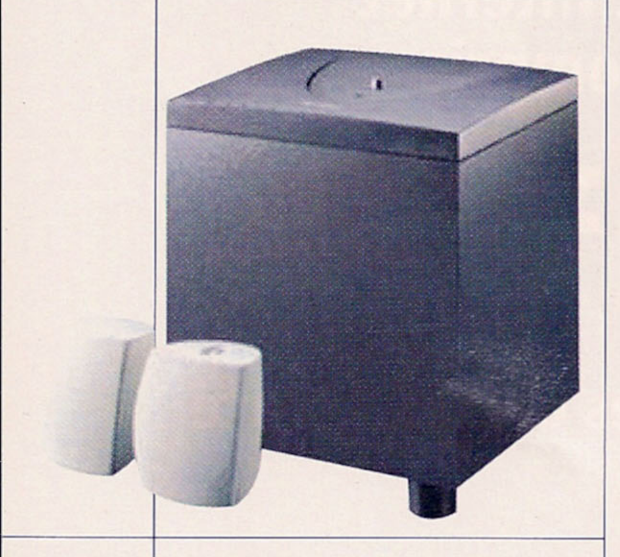
Ackboo

Massword ID-75

Un petit truc que nous avions repéré dans une allée de l'E3 et dont nous ne vous avions pas parlé le mois dernier : le ID-75, un gadget bien cher et ultra-classe. La chose se présente sous la forme d'un petit écran tactile LCD couleur de 5 pouces (environ 13 cm de diagonale) qui se connecte au PC via le port USB. En le programmant grâce aux drivers livrés avec, on peut s'en servir par exemple pour changer d'arme à Quake 3, en appuyant directement sur la représentation de l'arme à l'écran. En action, ça marche très bien, c'est très au point mais, avouons-le, ça n'apporte pas grand-chose de plus que le clavier pour ce genre de jeu. Toutefois, bien programmé, ce périphérique pourrait se révéler très utile pour les fans de simulateurs de vol complexes comme Falcon 4 ou Flight Sim. Le ID 75 ne devrait pas être disponible avant deux mois, et les pré-ventes sont pour l'instant réservées aux Américains, mais il sera sûrement possible pour les Européens d'en commander dans un avenir proche, via le site Web du produit.

PRIX : 250 DOLLARS (AUTOUR DE 1 800 F, SANS COMPTER LES FRAIS DE PORT)
CONSTRUCTEUR : MASSWORKS
SITE WEB : WWW.MASSWORKS.COM





Labtec LCS-2414

La principale caractéristique de ce produit est d'offrir une qualité sonore impeccable avec des satellites de très petite taille. Quand je dis « petit », ce n'est pas minuscule non plus, hein. Pour vous donner une idée, je pense qu'on pourrait en mettre deux dans une canette de Coca. Ou de Treetop. Ah c'est bon ça, le Treetop. Avant, au distributeur de boissons d'en bas, on avait du Joker et franchement, je le trouve un peu acide le jus d'orange Joker. Le Treetop est beaucoup plus doux, je réussis à en boire 5 ou 6 canettes dans la journée sans une seule aigreur d'estomac, et ça c'est vachement cool. Oui donc, les LCS-2414, ce sont deux minuscules satellites de 5 Watts chacun qui n'en délivrent pas moins un son d'une qualité largement satisfaisante pour le joueur moyen, accompagnés d'un bon caisson d'basses de dimensions respectables. Pour moins de 500 balles, on se retrouve donc avec un kit de 3 enceintes tout à fait honorable et qui a l'avantage de ne pas encombrer le bureau.

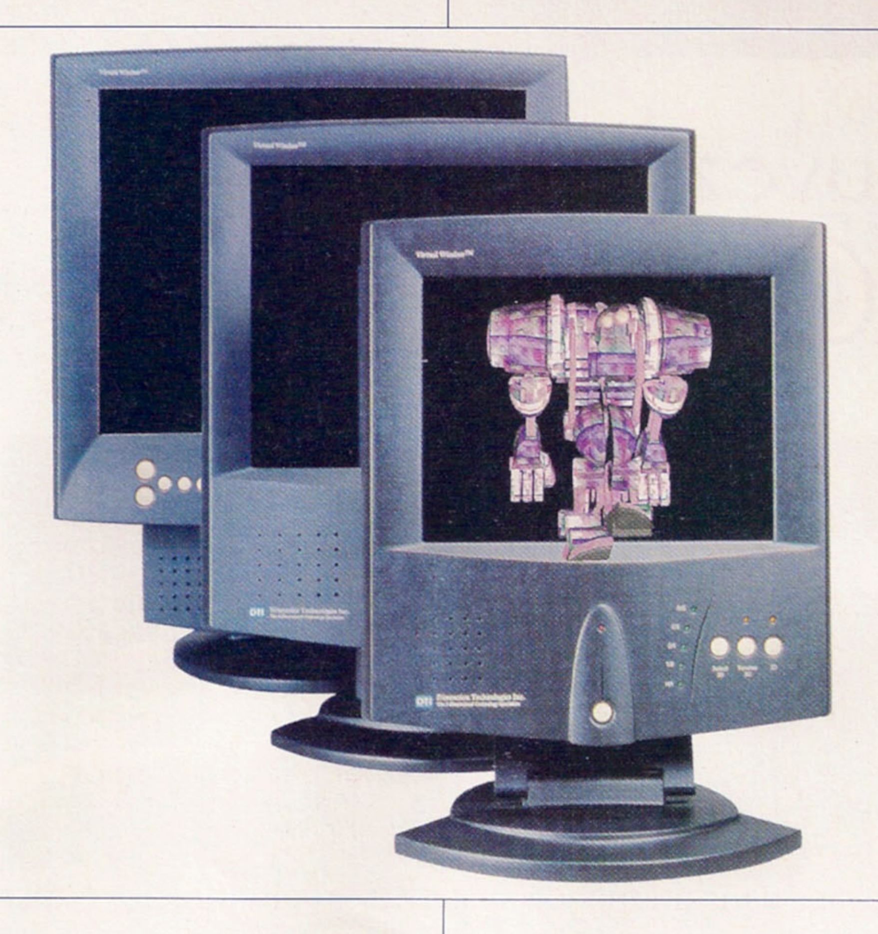
PRIX : PRÈS DE 500 F
CONSTRUCTEUR : LABTEC
SITE WEB : WWW.LABTEC.COM

Labtec Edge-418

C'est la grande mode des enceintes ultra-plates, tous les constructeurs y vont de leur modèle. Parmi ceux-ci, Labtec, qui nous offre le Edge-418, un ensemble de 2 enceintes ultra-plates donc (de 5,5 Watts chacune), accompagnées du caisson d'basses syndical pour mettre sous le bureau. Les deux enceintes peuvent se monter sur un pied, ou bien se coller au moniteur pour épater vos amis, et disposent d'une petite commande à fil bien pratique qui permet de régler le volume sans faire de trop gros mouvements de bras, parce que les mouvements de bras, bah c'est fatiguant. Pas de gros reproche à faire concernant la qualité sonore de l'ensemble, c'est du tout à fait correct.

PRIX : PRÈS DE 800 BALLES
CONSTRUCTEUR : LABTEC
SITE WEB : WWW.LABTEC.COM





DTI 3D Flat Panel

La société DTI vient de mettre au point des moniteurs LCD de 12, 15 et 18 pouces, dont la particularité est d'offrir une image en 3D sans lunettes. Oui oui, vous avez bien lu, sans lunettes, sans casque, sans rien. On regarde juste le moniteur et hop, on perçoit la profondeur de l'image. Ces écrans utilisent la technologie de l'affichage auto-stéréoscopique qui, bien qu'un peu magique au départ, est en fait relativement simple. L'astuce est que l'écran, par la structure de sa surface, envoie une image différente à l'œil gauche et à l'œil droit, créant ainsi le fameux effet de profondeur.

Nous n'avons pas eu l'occasion de tester ces produits, mais quelques exemplaires devraient bientôt arriver en Europe ; nous nous jetterons alors dessus comme des vautours pour voir si cette technologie présente un intérêt pour les jeux. Car oui, à la manière de ce que font les lunettes 3D d'Elsa, ces moniteurs seront capables de restituer l'effet 3D en 1280x1024 sur les jeux, avec l'aide d'un simple driver graphique un peu modifié. Nous vous en reparlerons donc en détail dès que nous aurons pu mettre la main sur un de ces beaux joujoux.

Prix : N.C., mais ça devrait cogner
Constructeur : Dimension Technologie Inc.
Site Web : www.dti3d.com

HP Jornada 545

Y a pas à dire, ça a de la gueule. Le nouveau Pocket PC de Hewlett-Packard affiche un Windows CE 3.0 en 64 000 couleurs pour noter ses rendez-vous, griffonner deux ou trois numéros de téléphone, et récupérer plein de petites applications débiles qu'on désinstallera vite fait après avoir impressionné les potes. Motorisé par un CPU à 133 MHz, ce beau jouet est aussi capable d'enregistrer des notes vocales, de jouer des MP3 (une prise casque est intégrée) et dispose de 8 heures d'autonomie, ce qui, vu la qualité de son écran, est presque un exploit. Et si vous vous sentez à l'étroit dans les 16 Mo de mémoire de la bête, rien ne vous empêche de rajouter un disque dur sur carte CompactFlash. Beaucoup plus classe que le Palm standard en noir et vert, que le moindre smicard peut aujourd'hui s'offrir, ce nouveau Jornada devrait ravir les gens pleins de pognon et de rendez-vous. Et si un insolent low-tech vous demande l'utilité de ce truc qui coûte la peau des fesses, montrez-lui la version Windows CE de Doom, ça le calmera direct.

Prix : environ 4 000 F
Constructeur : Hewlett-Packard
Site Web : www.hp.com/jornada



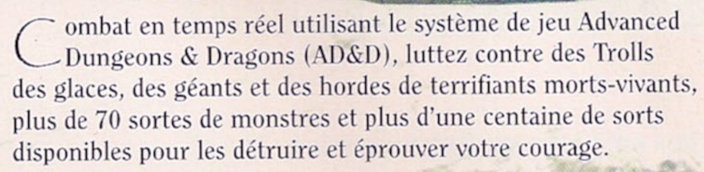
Retrouvez le monde de Baldur's Gate™ à son sommet.



Dans le Grand Nord des Royaumes Oubliés s'étend une contrée glacée appelée Ice Wind Dale. Faites un voyage dans un monde austère et impitoyable, grouillant de bêtes effrayantes et implacables. Là, vous devrez affronter un vieil esprit malfaisant menaçant de déclencher de terribles catastrophes dans le monde de Faerûn.







Combat en temps réel utilisant le système de jeu Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), luttez contre des Trolls des glaces, des géants et des hordes de terrifiants morts-vivants, plus de 70 sortes de monstres et plus d'une centaine de sorts disponibles pour les détruire et éprouver votre courage.

Des environnements stupéfiants et des paysages d'une beauté inégalée. Explorez la région d'Ice Wind Dale, ses magnifiques temples, ses ruines d'un autre âge, ses cavernes volcaniques et ses étendues glacées.

BioWare
INFINITY ENGINE

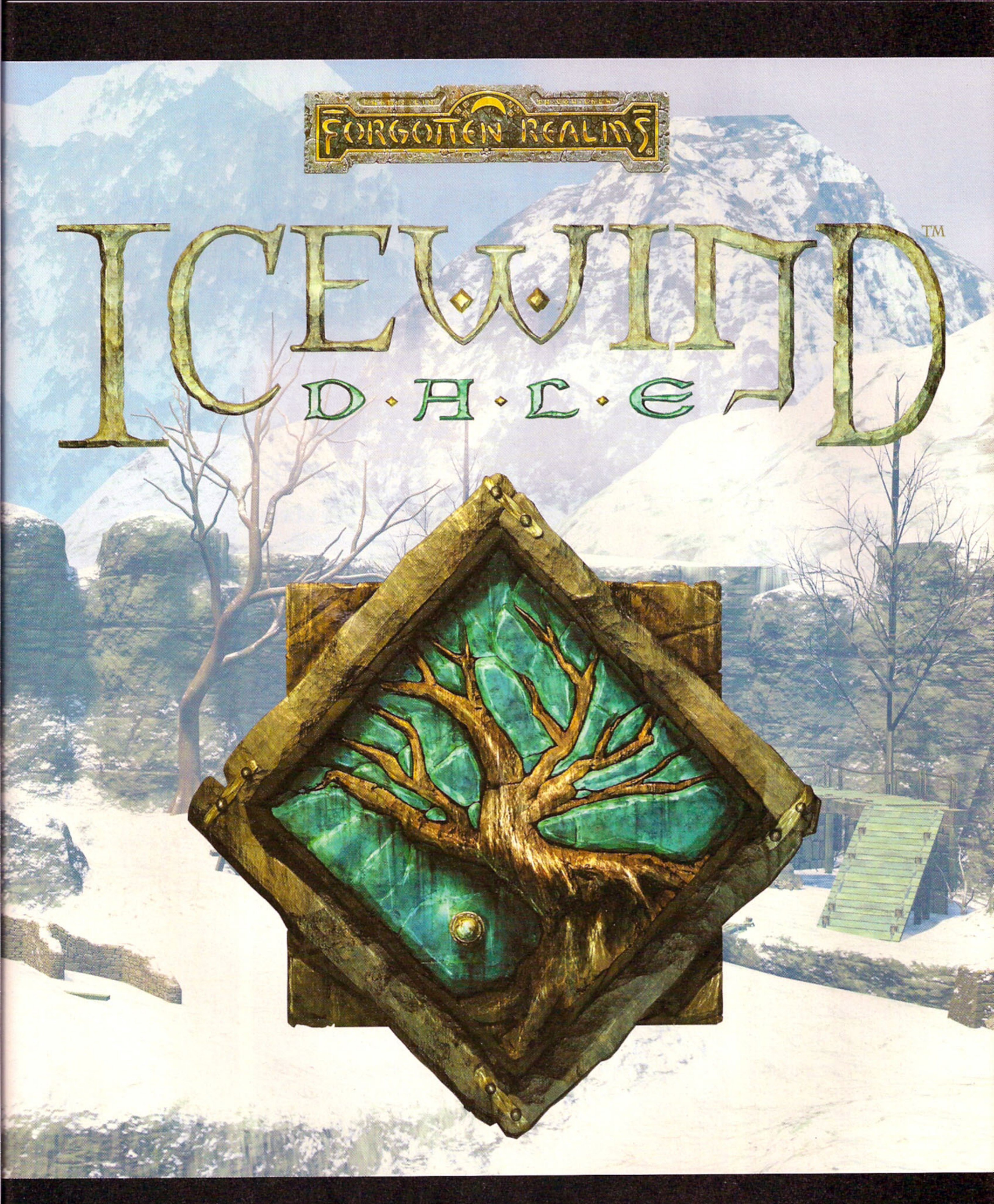


TM

Advanced Dungeons & Dragons®






FORGOTTEN REALMS
ICEWIND
D·A·L·E
™

Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

EVERQUEST
989 STUDIOS

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDÉPENDANTS

QUAKE 3
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR : URBAN OP
RED STORM

ULTIMA RENAISSANCE
ORIGIN



UNREAL TOURNAMENT
EPIC

STRATÉGIE

AGE OF KINGS
MICROSOFT

BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

GROUND CONTROL
MASSIVE ENTERTAINMENT



HEROES 3
NEW WORLD

HOMEWORLD
RELIC

IMPERIUM GALACTICA
DIGITAL INTERACTIVE

RAILROAD TYCOON II
TOP POP SOFTWARE

SHOGUN TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY

SIMULATION

COMANCHE HOKUM
RAZORWORKS

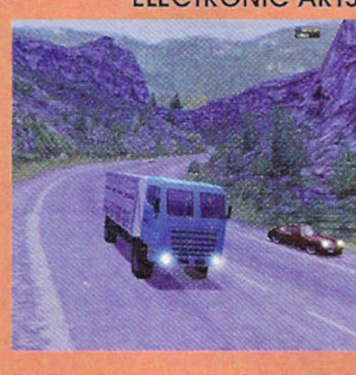
FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

FLY !
TERMINAL REALITY

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

HANG SIM
WILCO

NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS



RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2000
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS

X-WING ALLIANCE
TOTALY GAMES

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD

PLANETSCAPE TORMENT
BLACK ISLE

ULTIMA IX
ORIGIN

VAMPIRE
NIHILISTIC STUDIOS



ARCADE/ACTION



DRAKAN
SURREAL

FIFA 2000
EA SPORTS

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS
ANGEL

STARLANCER
WARTHOG / DIGITAL ANVIL

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

AVENTURE

NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS



LES JEUX QU'ON ATTEND

CRIMSON SKIES
ACTION
ZIPPER

DUNGEON SIEGE
TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

GRAND PRIX III
SIMULATION
MICROPROSE

HALO
ACTION
BUNGIE

GUNSHIP
SIMULATION
MICROPROSE

DEUS EX
ACTION
IONSTORM



MORROWIND
JEU DE RÔLE
BETHESDA

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS

Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.





















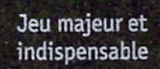







- Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
- Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
- Exploite le bus AGP (Accelerated Graphics Port)
- Fonctionne directement sous Windows 95
- Fonctionne directement sous Windows 98
- Fonctionne sous Windows NT 4.0
- Fonctionne sous DOS
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
- Utilise le MMX
- Compatible avec le Force FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft





Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration















Mon nom est Christof Romuald, et je suis un Vampire. Ne riez pas, ou je serai contraint de vous montrer très sérieusement que je suis capable d'ouvrir grand vos oreilles, et en très peu de temps. Il est inutile de fuir, si l'envie vous en prend, puisque je suis beaucoup plus rapide que vous.
Si je vous ai fait venir ici, c'est pour vous expliquer comment et pourquoi je suis devenu une créature de la nuit. Quant à votre départ après cet entretien, nous en reparlerons. Je suis né au XIVe siècle, et fus envoyé, dans la fleur de l'âge, en Europe de l'Est, avec

vAmPiRe

Aventure/rôle pour tout public - PC-CD Rom

THE MASQUERADE

pour la mission de protéger les chrétiens qui se rendaient en Terre Sainte. Je suis ce qu'on appelle un croisé. Enfin, j'étais, parce qu'entre Dieu et moi, les rapports se sont un peu assombris. Blessé par une flèche turque, on m'a emmené à Prague pour me soigner dans l'hospice de la cathédrale. C'est là que j'ai connu Annesca, mon éternel amour. À cette époque, Prague vivait sous la terreur. La ville voyait certains de ses habitants disparaître, très mystérieusement, et on racontait que certaines créatures féroces, venues tout droit de l'Enfer, envahissaient les rues à la nuit tombée, pour se nourrir du sang des hommes. Inquiet de ces faits, l'évêché m'envoya dans le repaire de ces créatures, avec la sainte mission de les détruire, au nom de Dieu. Ces rejetons des enfers vivaient tapis dans les mines d'argent, non loin de la ville. M'enfonçant dans les entrailles de la Terre, je vis des choses infâmes, putrides, portant toutes le même masque de haine, se battant férocement, et usant de ce qui me semblait être de la sorcellerie. Je venais de faire connaissance avec des Vampires, et seule ma foi et ma bravoure eurent raison de toutes ces créatures. Mais mes actes héroïques furent responsables de ma chute. J'ignorais que ces créatures vivaient au sein même de toute société humaine. Alertée par mes hauts faits, Ecatharina, une grande Vampire de la ville, vint à ma rencontre et, jugeant que mon existence était plus utile pour elle que pour les hommes, elle fit de moi un des leurs, un Vampire, une créature de la nuit, un ultime prédateur... Il va sans dire que je suis immortel.

Il y a des jours où je me demande quelle est la différence entre un Vampire et une Drag Queen. Les deux vivent la nuit, ont des longs cheveux, une grande taille, et ils se maquillent trop.

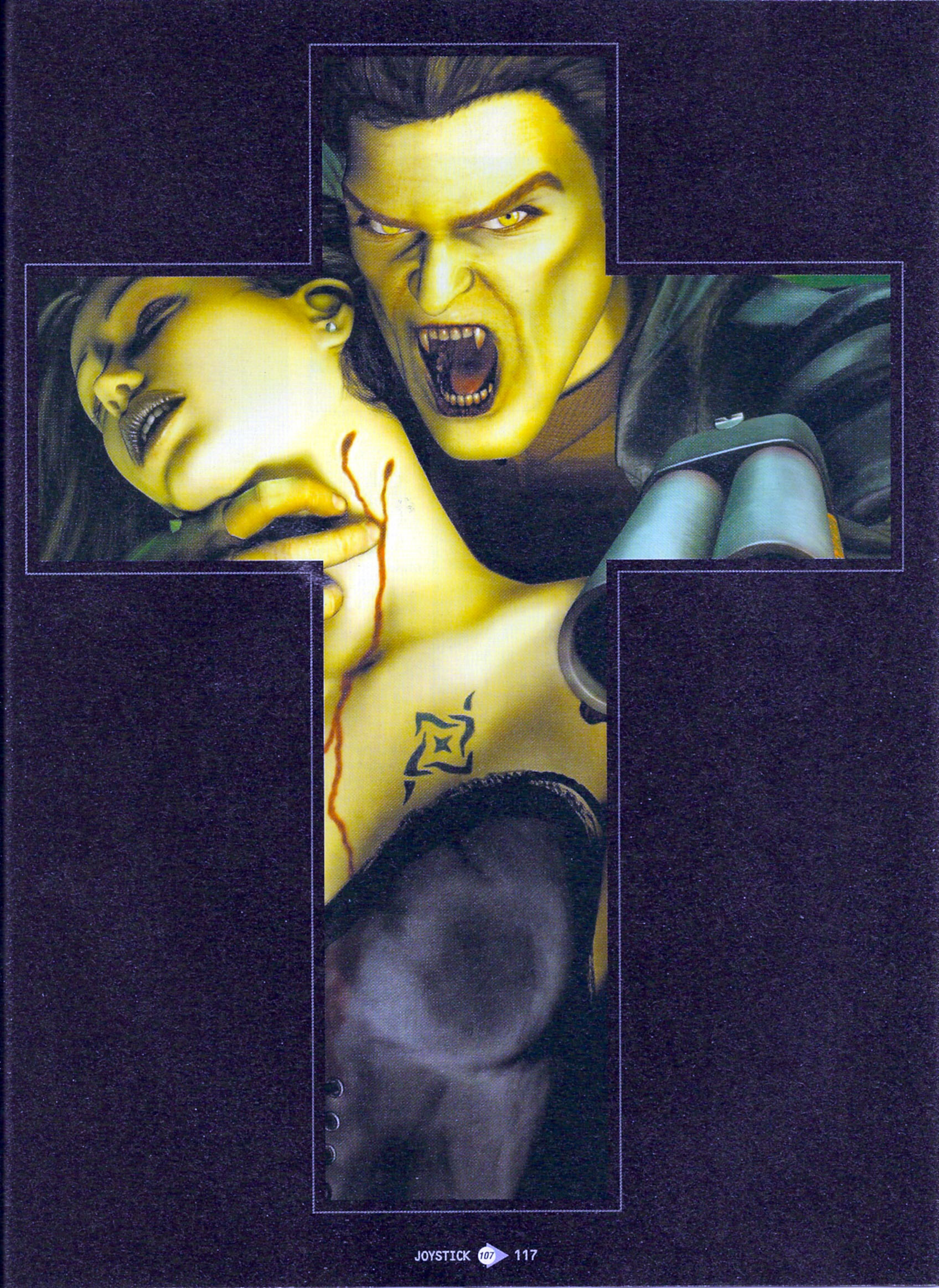






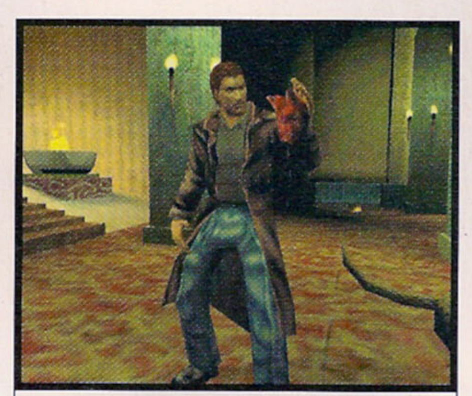


Jouable sur Pentium II 300
Éditeur Activision
Développeur Nihilistic Games USA
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1 à 8



Quelle souplesse !

On commence donc le jeu en incarnant un simple mortel. Ce n'est pas plus mal, après tout, c'est une bonne occasion de faire le tour de l'interface. Celle-ci est d'une souplesse extraordinaire. Tout est géré à la souris. Certaines commandes ont des raccourcis sur le clavier, mais bien que ceux-ci permettent de faciliter la tâche, ils ne sont pas indispensables. Un pointeur s'affiche à l'écran, et on désigne l'endroit où l'on veut se rendre. C'est aussi simple que ça. Si on clique loin, on se met à courir, si on clique tout près, on avancera prudemment. Pour interagir avec un autre personnage ou un objet, il suffit de mettre le pointeur dessus. Soit l'objet ou le personnage vire à l'orange, et ça veut dire qu'au prochain clic, on peut taper dessus, soit le pointeur change, ou l'objet vire au jaune et ça signifie alors qu'on peut parler avec le personnage dans le premier cas, ou qu'on peut manipuler l'objet, dans le deuxième. Pour avoir accès aux différentes fenêtres gérant les missions, les statistiques, l'inventaire ou encore les sorts, il suffit de cliquer sur les icônes qui sont affichés en bas de l'écran. Ils apparaissent sur la moitié droite ou gauche de l'écran selon la fonction de la fenêtre, et on peut se retrouver avec un écran complètement rempli de stats ou de texte, si on cherche à tout afficher en même temps. Dans tous les cas, il faut savoir que le jeu continue de tourner. On peut donc passer de la fenêtre de jeu à celle de l'inventaire sans rien perdre de l'action. L'interface est d'une simplicité et d'une fluidité remarquables, et c'est rien de le dire.


Pour prendre la puissance de votre ennemi, bouffez-lui son cœur !


« Good girls go in Heaven, bad girls go to London. »

Anatomie du prédateur

Puisque le jeu est très ouvertement basé sur les règles et le concept du jeu de rôle sur table existant, on doit, entre autres, gérer au mieux son personnage dans ce monde de brutes. De scénarios en scénarios, on acquiert des points d'expérience que l'on peut convertir en augmentant ses statistiques, histoire de toucher plus facilement les gens ou encore leur faire plus mal, ou en s'en servant pour acquérir de nouvelles disciplines.
On est donc presque dans un vrai jeu de rôle, puisque le choix des progressions, dans les disciplines comme dans les statistiques, influence grandement les futures actions. De plus, et dans la mesure où l'on se retrouve vite à gérer une équipe de Vampires, on doit faire des choix de disciplines et d'expérience en fonction de celles que l'on possède déjà. Du « simple » jeu de rôle, on passe carrément à un jeu tactique. En matière d'inventaire, on n'est pas en reste. Une foule d'objets divers et variés envahissent littéralement le jeu. Certains sont à usage réservé pour les simples mortels, tandis que d'autres sont étudiés uniquement





Les petites bêtes qui montent, grouillent, mordent, et tout et tout...





La moindre bestiole est modélisée avec un grand soin. Les serpents ont des mouvements de serpents, les grosses araignées ressemblent vraiment à ce qu'on peut trouver de pire chez les arachnides, les chiens de l'enfer ont des attitudes dignes de trente pitt-bulls enragés. Inutile de dire que bon nombre de ces saloperies sont pleines de maladies ou de poison.







Les boîtes de nuit sont toujours un bon garde-manger pour les Vampires.

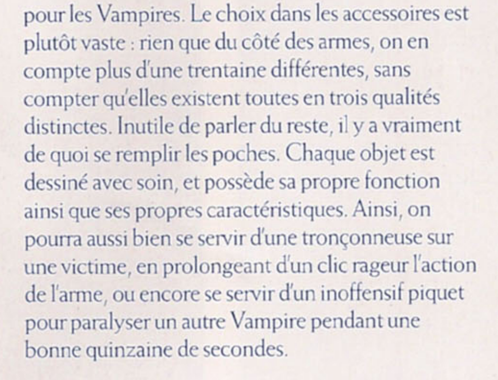


Pour s'équiper de toutes sortes d'armes et d'accessoires, quelques boutiques sont ouvertes.

pour les Vampires. Le choix dans les accessoires est plutôt vaste : rien que du côté des armes, on en compte plus d'une trentaine différentes, sans compter qu'elles existent toutes en trois qualités distinctes. Inutile de parler du reste, il y a vraiment de quoi se remplir les poches. Chaque objet est dessiné avec soin, et possède sa propre fonction ainsi que ses propres caractéristiques. Ainsi, on pourra aussi bien se servir d'une tronçonneuse sur une victime, en prolongeant d'un clic rageur l'action de l'arme, ou encore se servir d'un inoffensif piquet pour paralyser un autre Vampire pendant une bonne quinzaine de secondes.

Les territoires de chasse

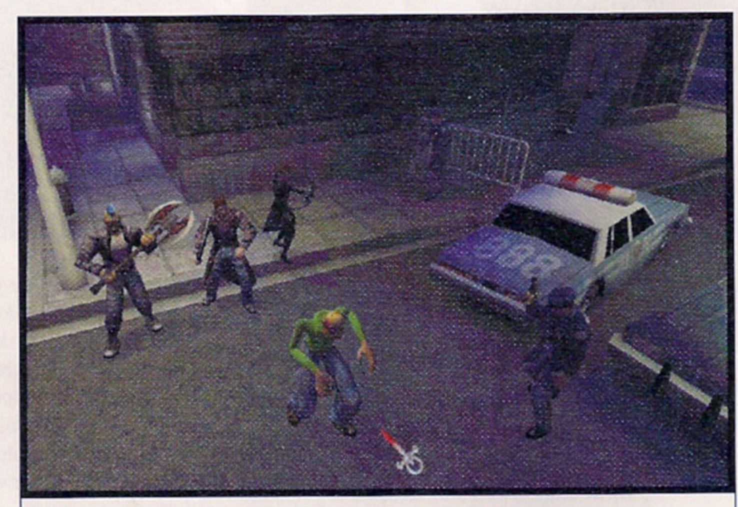
Le Vampire moyen est peut-être l'ultime prédateur, mais il n'en demeure pas moins que son territoire de chasse se limite aux villes. Il est vrai que les campagnes sont peu sûres, et on ne sait jamais quelle est la qualité moyenne du sang d'un bouseux, pour peu qu'il soit à jeun, et si ce n'est pas le cas, on se demande toujours avec quelle gnole le liquide rouge est frelaté. Vampire est donc un jeu typiquement citadin, et il n'y a pas à dire, les villes sont vraiment bien foutues. Les rues ne se contentent pas d'être de bêtes intersections perpendiculaires. Elles serpentent entre les maisons ou les immeubles pour mieux se perdre dans des culs-de-sac. Le long des promenades, on remarque au passage une foule de choses apparemment inutiles qui, par leur présence, ajoutent pourtant énormément à la crédibilité de l'ensemble. Un vol de corbeau salue notre passage, un cheval agite paisiblement la tête dans son écurie, des passants se promènent nonchalamment : tout est mis en œuvre pour donner une consistance au background.



Même le plus simple des coffres est modélisé avec soin !



Chacune des quatre cités possède son propre caractère, sans pour autant casser l'ambiance du jeu. Certes, puisqu'on est Vampire, la majeure partie du jeu se déroule de nuit, mais tant graphiquement qu'en matière de gameplay, une différence est toujours perceptible entre chacune des cités. Les nuits sèches et tranquilles de Prague laisseront place à celles enneigées et sévèrement gardées de Vienne, tandis qu'un Londres pluvieux ou enveloppé de brouillard et ses Bobbies aura très peu de rapport avec un New York branché et fliqué au dernier degré. Ceci pour dire qu'un Vampire, aussi puissant soit-il, ne peut pas tout se permettre. Si on s'amuse à taper du flic ou du milicien, les autres rappliqueront bien vite pour faire goûter à l'imprudent l'acier de leurs épées ou les balles de leurs fusils, selon l'époque à laquelle on a fait la connerie. Idem pour les succions d'innocents : il faudra être prudent lorsqu'on voudra faire le plein, et veiller à ce que personne ne soit témoin de cette emprunt d'hémoglobine. Inutile de parler des pouvoirs usés à outrance en place publique, même s'ils sont discrets pour la plupart, ils n'en attirent pas moins l'attention des autorités locales. Puisque les cités sont composée essentiellement d'habitations, on est



Petite incohérence : on peut se promener devant les flics de New York, armés jusqu'aux dents, sans pour autant qu'ils se mettent à vous tirer dessus.

forcé de parler des intérieurs de celles-ci. Bien que l'on ne puisse pas toutes les visiter, comme tout bon Vampire qui se respecte, on ne peut rester qu'admiratif devant les décorations et les architectures dans lesquelles on a le loisir d'évoluer. Tout est texturé avec goût et méticulosité. Rien que sur les murs des repaires des Vampires, on se surprend à admirer des fresques de toute beauté, alors qu'un combat fait rage dans la pièce voisine. C'est tellement beau, qu'on est littéralement captivé. Le mobilier est modelé d'une manière très « réaliste », les chaises ressemblent plus à des chaises qu'à des boîtes de savon, le sens du détail est poussé très loin dans le design des objets qui remplissent les intérieurs. Et c'est fou ce que cette méticulosité apporte à l'ambiance !



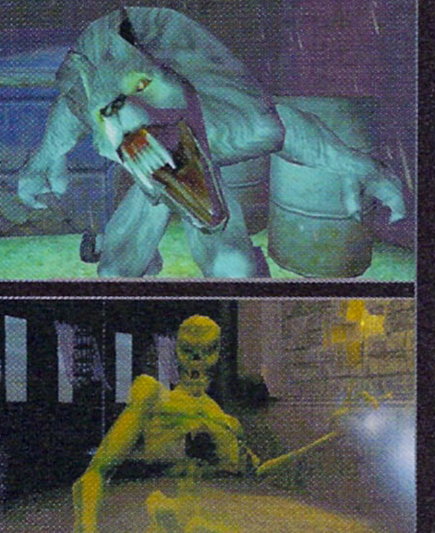
La mort vous va si bien

Être Vampire offre quand même pas mal d'avantages. On n'est plus poursuivi par le fisc (ou alors, c'est tant pis pour lui), on n'a plus besoin d'aller aux toilettes, et on se tape une foule de pouvoirs plus rigolos les uns que les autres. L'une des plus grandes richesses du jeu, justement, réside dans la panoplie de pouvoirs qu'on a la possibilité de lancer sur ses victimes. Certes, on pourrait parler de vulgaires sorts, comme tous ceux que l'on a déjà pu voir dans bon nombre de jeux de rôle et d'aventure sur PC, mais toutes les disciplines offertes au joueur donnent un caractère « vampirique » à l'ensemble. Qui n'a pas rêvé de séduire à distance une belle et frêle jeune fille avant de lui planter sauvagement sa paire de crocs dans le cou, et le tout sans qu'elle en ait le moindre souvenir ? Et puis, qui n'a pas songé un jour à faire taire n'importe quel rustre à grands coups de griffes, et l'encastrer poliment dans un mur, histoire d'être sûr de son silence ? Grâce à Vampire, tous ces songes prennent corps. Certes, pour ceux qui espèrent retrouver fidèlement les disciplines du jeu de rôle dont le jeu vidéo s'est inspiré, la déception risque d'être grande. Les disciplines, bien que portant souvent le même nom, sont le plus souvent simplifiées, de manière à les rendre plus souples. Ainsi, le niveau des disciplines n'ajoute que de la puissance (dans le cas d'un sort offensif), de la durée et de la portée. C'est plus limitatif, mais après tout, en jeu vidéo, ça passe d'autant mieux. La seule chose qui limite l'emploi de ces disciplines, c'est le nombre de points de sang. Plus le sort sera puissant, plus la jauge de sang descendra. Évidemment, se retrouver sans la moindre goutte de sang dans cette jauge n'est pas recommandé. En tant que Vampire, on se doit donc de se nourrir sur tout autre possesseur d'hémoglobine fraîche, afin de pouvoir imposer son statut de prédateur éternel d'une manière correcte. En début de partie, le joueur n'a qu'un nombre limité de disciplines. Le minimum étant de se nourrir, ses pouvoirs se limitent à la séduction de sa proie, l'usage de ses crocs, un sort de rapidité pour s'en sortir plus facilement, et un sort lui donnant la possibilité de faire de plus amples dégâts. Bien que l'on se sente un peu démuni au début,



Des suites en perspective ?

La gamme de jeux de rôle White Wolf ne s'arrêtant pas qu'aux Vampires, en matière de prédateurs nocturnes, on a aussi droit aux loups-garous et aux spectres. Cela préfigure-t-il des adaptations de ces deux êtres fantastiques en jeu vidéo ?

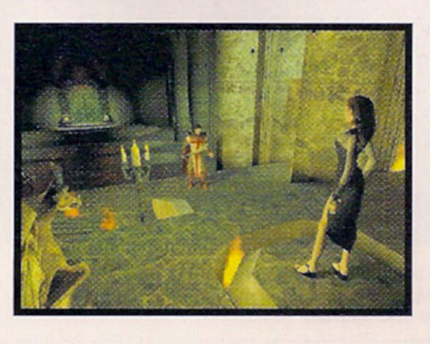




On peut avoir la discipline qui permet de se téléporter à son repaire... On peut donc sauvegarder quand on veut, tant qu'on a des points de sang.

Chacune des villes a sa propre ambiance. Londres est l'une des plus belles réussites. On a droit à la pluie et au brouillard en même temps, chose possible uniquement en Angleterre !







Lorsqu'on a trop peu de sang pour utiliser ses disciplines, on peut se servir sur l'un de ses compagnons de route.

il faut savoir qu'une vingtaine de disciplines sont prévues, et que chacune d'elles possède en moyenne entre trois et quatre sorts différents, aux effets aussi riches du point de vue pyrotechnique que dans leur efficacité face à un opportun.

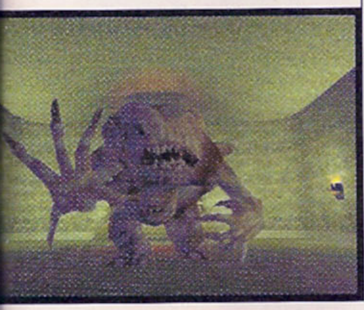


On peut mordre n'importe qui et le vider de son sang. Le faire à outrance sur des innocents augmente l'inhumanité du Vampire, et peut le rendre incontrôlable.

Des morts pleins de vie

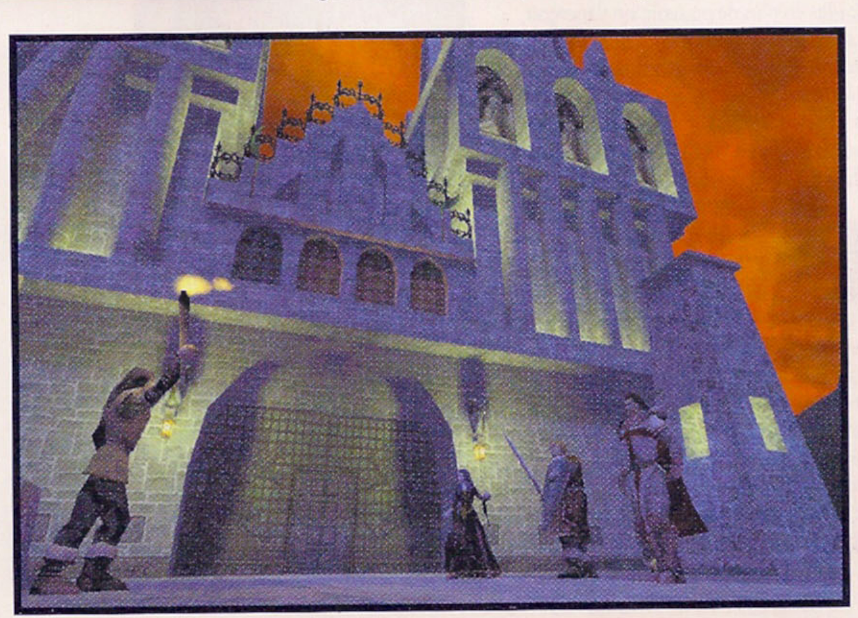
Anatomiquement parlant, le fait est que ça en jette. Les corps sont détaillés au dernier degré. Par exemple, les mains ne sont pas de vulgaires moignons, chacun des doigts se détache de son voisin. En animation, les attitudes sont tellement bien restituées, qu'on ne peut se lasser de regarder les créatures bouger. Chacun des mouvements semble naturel, même sur les créatures les plus inhumaines et les plus fantastiques que l'on peut croiser. Bien que les créatures jouées ou affrontées ne soient pas vivantes, elles n'en demeurent pas moins remplies de vie, tant leur gestuelle semble couler de source. Et puis, il faut voir aussi les sapes ! En matière de look, les tribus des hommes morts que sont les Vampires nous balancent le grand jeu. Puisque chacun des clans a sa propre politique « diplomatique », il fallait bien que leur apparence en dise autant que sur leurs intentions. Comme pour les décors eux-mêmes, les vêtements sont modélisés avec soin, dans leurs coupes, leurs détails, leurs couleurs, leurs accessoires, ou encore la texture de leurs tissus. En plus de ça, les protections que l'on se met sur le dos deviennent visibles sur le personnage à l'écran. Rien que dans l'époque médiévale, on peut se retrouver caparaçonné si on a la bonne idée d'enfiler une plate, tandis que l'époque moderne s'accommodera du port d'un élégant imperméable long en cuir. Ainsi, quelle que soit l'époque vécue, et quelle que soit la protection, tout est mis en forme pour donner au Vampire le look dévastateur ou destroy que son statut d'ultime prédateur exige. Évidemment, cet aspect graphique n'est pas limité aux simples personnages qu'on a le loisir de gérer, et les nombreux autres personnages qu'on peut croiser n'échappent pas à cette règle.

Le jeu renferme une bonne soixantaine de créatures différentes. Ça va du simple chat au monstre très féroce.



Des vies pleines de mort

Puisqu'il faut bien parler des autres, autant commencer par raconter à quoi ils ressemblent, avant qu'ils ne disparaissent. Du pékin lambda à l'animal le plus fantastique possible, en passant par le soldat de base et le cheval le plus commun, tout semble être animé par le même souffle de vie. Ce qui nous amène aux différents moyens avec lesquels ils vont le perdre, ce souffle. Tout comme dans le jeu de rôle, on remarque qu'il y a trois grands types de dégâts. Par ordre d'importance dans les traumatismes, on trouve les normaux, les fatals, et les aggravés. Chacun d'entre eux pompe une quantité variable de points de vie, et se soigner à partir de disciplines curatives pompera plus ou moins de sang. Bien sûr, lorsque les points de vie ou les points de sang se retrouvent à zéro, le Vampire plonge dans une véritable léthargie, de laquelle seuls ses compagnons peuvent le tirer à l'aide de sorts spécialisés. Ceci pour dire qu'on doit gérer ces deux aspects avec attention pour espérer avancer correctement dans le jeu. De plus, lorsqu'on perd une trop grande quantité de vie ou de sang, le personnage entre dans son état bestial, ce qui le rend autant incontrôlable que dangereux pour son proche entourage (vous savez, c'est un peu comme dans « Buffy », quand Angel est dépeigné et pas rasé). On peut se débarrasser de ses ennemis de plusieurs façons. La manière expéditive est le coup critique, généralement une décapitation en règle. L'autre manière consiste à charmer la victime, et à aspirer son sang jusqu'à ce que mort s'ensuive. Notez que grâce à cette dernière méthode, les points de sang sont renouvelés automatiquement. Mais si on s'amuse trop à faire ce genre de choses à des gens innocents (il y en a) et qu'ils en meurent, la bestialité du personnage s'en trouvera accrue. Comme quoi, même dans la gestion de la distribution de la mort, on se retrouve une fois de plus à faire des choix tactiques.



Un moteur qui nous suit

On se retrouve avec quelque chose qui a la souplesse d'un Darkstone, et qui a la beauté graphique d'un Unreal. Comprenez par là que l'on peut faire tourner, dans tous les sens et autour de soi, un décor et des personnages en 3D temps réel pleins de finesse et à l'ambiance graphique tout à fait correcte. Les décors sont très riches en texture et en détails, tout comme les personnages, et, cerise sur le gâteau, on peut se permettre de se perdre dans des contemplations à la première personne (notez que dans ce cas, la caméra est fixée en « observation » ; de fait, il n'est pas possible de jouer à Vampire à la première personne). Les sources de lumière, comme les flammes des torches et des feux de cheminée,

sont conçus autour du principe de la particule lumineuse, et l'éclairage dynamique est bien exploité pour donner à l'ensemble toute son ambiance gothique-décadente, indispensable au monde de Vampire. En matière d'I.A., c'est très correct : les ennemis trop faibles s'éloignent, les alliés trop faibles lancent des sorts de soin (rassurez-vous, les ennemis aussi), et s'écartent la plupart du temps pour laisser un passage au joueur. On ne se retrouve jamais bloqué dans des situations absurdes. Les bruitages ne sont pas en reste. Ils sont d'un réalisme saisissant et contribuent à approfondir l'ambiance d'une manière remarquable. Histoire de donner encore plus le change, le jeu a été aussi prévu pour tourner sur des configurations qui ne sont pas forcément balèzes. Certes, il faut supprimer un bon nombre d'options graphiques, mais l'ensemble reste cohérent et joli à l'œil, et ce même dans des résolutions de l'ordre du 600x480. Personnellement, je n'ai pas pu vérifier si ça fonctionnait sur un P 200 muni d'une simple 3dfx, faute de pouvoir en trouver un, mais je ne serais pas surpris de le voir tourner correctement sur ce genre de configuration.

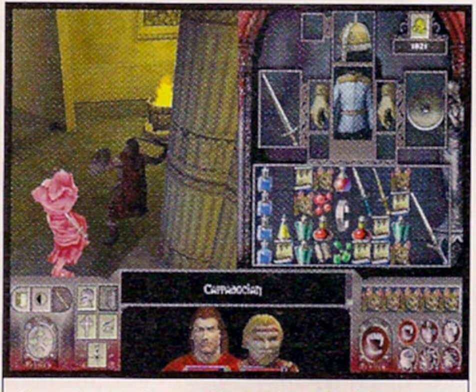


La part d'ombre

Tout n'est pas parfait. On se retrouve devant un jeu d'avantage orienté aventure que rôle. Il y a peut-être pas mal d'expériences à vivre, mais le scénario, bien que palpitant et prenant, souffre d'une certaine linéarité. On a d'avantage l'impression de subir une histoire, que d'essayer de contrôler son propre destin. Certes, il y a des choix de dialogues, mais qui restent quand même trop rares par rapport à toutes les informations circulant autour de l'intrigue. Il n'y a évidemment pas de quêtes secondaires. Il arrive également que le pathfinder s'embrouille légèrement les pinceaux lorsqu'on est en groupe. Dans les passages étroits, les autres membres du groupe se conduisent parfois comme une véritable muraille et empêchent tout passage. Ce n'est pas dramatique, mais on doit toujours faire une petite manipulation de changement de perso avant que le personnage principal ne se conduise comme une véritable balle de jokari.

Un autre regret : il n'y a que deux époques, et non quatre comme on l'espérait. C'est plutôt énervant. J'espère que les deux époques manquantes ne vont pas apparaître sous forme de data disk à 300 balles. Enfin, il reste le système de sauvegarde, bien étrange. En début de jeu, on a droit au système de sauvegarde par points, ce qui énerve. Certes, pour calmer les esprits, un système de Quick Save est mis en branle à chaque changement géographique. Heureusement, en prenant de plus en plus de pouvoir, on s'aperçoit que l'une des disciplines permet de se téléporter à son abri, qui possède automatiquement un point de sauvegarde, puis de retourner vers le point de départ pour continuer l'aventure. En d'autres termes, on ne peut sauvegarder quand on veut que lorsqu'on a une certaine puissance. C'est paradoxal...


Matrix... Vous avez dit « Matrix » ?


On peut consulter son inventaire et se fritter avec un inconnu en même temps !



Le repas est servi

Au-delà de tout ça, Vampire remplit pleinement ses objectifs : ceux de nous amuser et de nous dépayser grâce à un système d'une très grande souplesse, des décors d'une richesse exceptionnelle, une intrigue bien ficelée et peuplée de bons rebondissements. Tout cet étalage de réussite technique, graphique, sonore, installent le joueur dans une ambiance gothique à souhait. Pour la partie multijoueur, je vous invite (poliment, hein) à vous reporter à la rubrique Réseau de ce mois, là bas au fond à gauche, un peu plus loin.

Pete Boule

En Deux Mots

En deux mots ?... La claque... Voilà, ça fait deux mots. C'est beau, ça fait encore deux mots (enfin bon, pas tout à fait). Vampire, le jeu vidéo, est une tuerie. C'est tout ce que j'ai à dire pour sa défense.

- \+ C'est beau
- \+ C'est d'une souplesse incroyable
- − Un système de sauvegarde bien étrange

91	96	94
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Ce soir, vous passez à la télé

Jeuxvideo.com : 18/20
Joystick : 85%
Gen 4 : ****
Gamespot : 8,7/10
PC Fun : 17/20
PC Team : 88%



Dites à votre mère d'aller se coucher



The Devil Inside est un show télé un peu particulier. Dave, le présentateur. Enquête en direct live arme au poing, suivi de près par son caméraman. Il s'apprête ce soir à pénétrer dans Shadow Gate, un manoir hanté par des criminels qui n'attendaient pas meilleure occasion de passer à la télé. Deva, le double féminin et démoniaque de Dave, patientera un peu avant d'entrer à son tour en scène et de tenter de faire exploser l'audimat.

- 2 personnages principaux utilisant une vingtaine d'armes et de sorts de magie.
- Un jeu d'action / aventure digne des meilleurs thrillers.
- Une réalisation cinématographique unique permettant de choisir sa gestion de caméra.
- Plus de 40 ennemis et une centaine de lieux différents.





THE DEVIL INSIDE :
enfin un jeu télé où il y a beaucoup à perdre

Disponible en vidéo et DVD



Dr. Martens AirWair









JOUABLE SUR PII 400, 64 Mo, CARTE 3D
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR RAINBOW STUDIOS
TEXTE ET VOIX VF



Jamais vous n'auriez l'idée d'enfourcher une moto et de vous lancer plein gaz sur une colline pour vous vautrer cinquante mètres plus loin avec onze fractures graves et une commotion cérébrale. Vous avez tort pourtant, c'est très rigolo.

MOTOCROSS Madness 2

SIMU TRÈS ORIENTÉE ARCADE DE MOTOCROSS POUR MANNEQUINS DE CRASH-TEST - PC CD-ROM



Le premier Motocross Madness a fait partie de ces titres qui m'ont littéralement enchaîné au gamepad. Si tout le monde est d'accord pour dire que c'était un jeu très marrant, les gens me regardent un peu bizarrement quand je leur avoue que j'ai été scotché près d'un mois à mon moniteur, essayant d'améliorer mes temps ou de battre le record de points sur une cascade. D'ailleurs, mon record perso est de 15700, obtenu grâce à un Nac-Nac lors d'un saut gigantesque sur Widow Maker. Ouaip, 15700... Je sais, ça vous fait rêver.



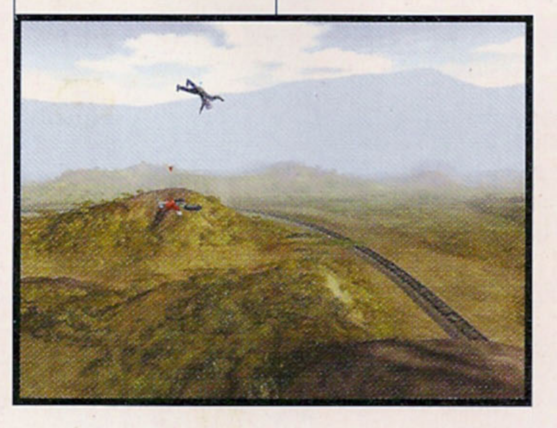
Ambiance crash-test

Comme le laisse suggérer le « Madness » du titre, nous avons affaire à un jeu de motocross fou-fou-fou. Fou-fou-fou, parce qu'il n'est pas question de réalisme dans MM2, c'est de l'arcade pure et dure. Le motard qu'on incarne est un surhomme en titane capable d'encaisser des chocs de 40 G sans sourciller. Normalement, quand un bonhomme s'écrase par terre après un saut de quatre-vingt mètres, il est un peu bougon. Là, pas de problème, le gaillard enfourche sa meule, le sourire aux lèvres, et c'est reparti pour l'essorage de poignée de gaz. Six types d'épreuves sont disponibles. Les modes Enduro et Rallyes Baja proposent des courses dans des environnements ouverts, genre station de ski, mine ou - plus original - les environs de la zone 51. On doit passer d'une porte à l'autre en s'aidant d'une boussole et d'un radar. En mode Championnat, c'est toujours de la course en environnement ouvert, mais cette fois-ci avec un vrai circuit, bosselé au possible. Pour le Supercross, on quitte la campagne pour le stade. Les circuits sont plus petits, les sauts moins impressionnants, mais les tracés sont plus techniques. En mode Free Style, on se balade librement dans le décor avec pour objectif de faire le maximum de cascades aériennes. On obtient à chaque saut un nombre de points, qui dépend de la figure réalisée et de la durée d'exécution. Notez qu'il est désormais possible de combiner plusieurs cascades dans le même saut pour faire péter les high-scores. Enfin, le mode Circuit Pro, une des grandes nouveautés de Motocross Madness 2, permet de suivre un pilote sur toute une carrière. On empoche alors du blé en gagnant des courses ou en se faisant sponsoriser, et on peut le dépenser pour améliorer son tas de boue à moteur ou payer les frais médicaux consécutifs aux nombreuses gaufres qu'on se mange à chaque course.



Réglages graphiques avec tous les taquets à donf : aucun clipping, des arbres en vraie 3D avec de la belle ombre en dessous, le tout en 1024x768. 700 MHz conseillés dans ce cas-là.

De là-haut, je vois ma maisoooooonnn.



Ambiance végétale

Fans du premier épisode, vous ne serez pas déçus. Les concepteurs du jeu ont gardé tout ce qui a fait le succès du premier. On retrouve le maniement très Arcade de l'engin, les sauts d'une hauteur délirante et les grosses bûches lors des atterrissages loupés. Les réflexes reviennent vite, vu que les commandes sont exactement les mêmes. On se permet alors d'enchaîner les figures les plus audacieuses (quelques-unes sont nouvelles, mais on en retrouve beaucoup issues directement du premier Motocross Madness) et on pousse des « yeepee ! » de joie lorsqu'on réussit à se réceptionner après un saut de quatre-vingt mètres. On profite alors de s'être encastré sur un tronc d'arbre pour faire une petite pause et détailler un peu l'environnement du jeu. Et là, y a pas à dire, on se rend bien compte que trois ou quatre générations de cartes graphiques séparent le premier jeu de sa suite. Les différents environnements, que ce soit les décors champêtres, les circuits ou les arènes, sont en effet beaucoup plus riches en objets. Le côté un peu lunaire des décors a complètement disparu. La densité de la végétation est proprement hallucinante, d'autant plus que celle-ci n'est pas sous forme de sprite tout cracra comme on le voit souvent, mais en belle 3D bien détaillée. Les nombreuses options graphiques permettent de faire tourner le jeu sur toutes les configurations, mais pour ne pas gâcher le plaisir, je ne conseillerai vraiment le jeu qu'aux possesseurs de bécanes de combat, genre PIII-500 minimum. Avec cette puissance de calcul et une bonne carte 3D derrière, le jeu vous mettra une grosse claque graphique toute fluide. Au milieu de la végétation dense qui peuple les nombreuses aires de jeu, on trouve de nombreux objets qui n'ont d'autre buts que d'arracher un « wouah ! » d'admiration au joueur. Que ce soit un train qui roule sur une voie ferrée, un avion-épandeur qui roule au-dessus d'un champ de vigne, une ferme, un observatoire ou encore les nombreux véhicules qu'on peut croiser (jeep, bus, hélico, pelleteuse de chantier...), tout a été fait pour donner aux environnements extérieurs un côté vivant et réaliste. Et c'est 'achement réussi.



Belle figure, hein ? Mais je me suis éclaté les burnes à l'atterrissage.



Pour le Multijoueur, la MSN Gaming Zone (www.zone.com) organisera un classement mondial des meilleurs joueurs.

Ambiance rétro

Reste que Motocross Madness 2 n'est qu'une suite. À l'époque où son ancêtre est sorti, le gros intérêt du jeu était la nouveauté de son gameplay, très orienté Arcade et grosse vautre. Or, maintenant la nouveauté, elle n'y est plus. Que ce soit pour les épreuves de saut ou celles de course, la façon de jouer, les mouvements du pouce sur le gamepad sont identiques, au point qu'un habitué du premier Motocross Madness aura vite fait, au bout d'un ou deux tours de piste, de dominer ses adversaires les ouades dans le zène. Alors bon, faut-il craquer ou pas pour cette suite ? La réponse est simple : si votre machine est allergique à la grosse 3D qui tache, ou que vous vous êtes lassé du premier Motocross Madness, passez votre chemin. En revanche, si vous avez un gros PC et une forte envie de labourer la campagne avec une 250, alors foncez, vous serez comblé par la beauté graphique et le fun de ce jeu. Moi en tout cas, j'ai replongé.

Ackboo



Un système d'enregistrement permet de revoir ses meilleures courses sous tous les angles.







En haut à droite, un radar bien pratique indique la position des concurrents et des portes à franchir lors des Rallyes Baja.

En Deux Mots

BEAU ET FUN. POUR PEU QUE VOTRE MACHINE SUIVE ET QUE VOUS NE VOUS SOYIEZ PAS LASSÉ À MORT DU PREMIER MOTOCROSS MADNESS, CE JEU DEVRAIT VOUS FAIRE PASSER DE TRÈS BONS MOMENTS.

- \+ Toujours aussi fun.
- \+ Enfin un mode carrière.
- \+ Graphisme et 3D aguichants.
- − Ça reste un jeu de moto.
- − Machine puissante nécessaire.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
88	85	80

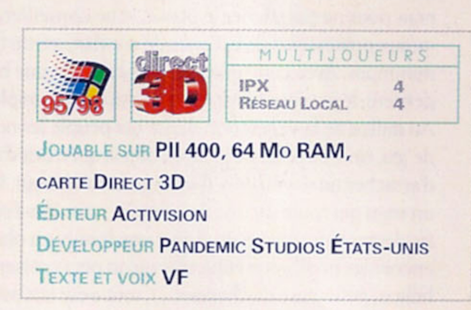


Dark Reign est revenu d'entre les morts. Ce volet que, pour ma part, j'avais totalement oublié, se voit doté d'une suite un poil plus prestigieuse.

Dark Reign II

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS ET EXPERTS - PC CD-ROM





MULTIJOUEURS	
IPX	4
Réseau Local	4

Jouable sur PII 400, 64 Mo RAM, carte Direct 3D
Éditeur Activision
Développeur Pandemic Studios États-unis
Texte et voix VF





Les bâtiments en construction apparaissent de la même façon que dans Battlezone. Cela permet de voir lorsqu'ils sont terminés.

Dark Reign premier du nom peut sans doute se targuer d'être le titre de jeu le plus malchanceux du monde. En effet, passé cette figure de style un tant soit peu exagérée, il faut reconnaître que le premier volet de la série a joué d'un sale concours de circonstances. Mais replaçons-nous dans le contexte : il y a trois ans, Blizzard venait tout juste d'annoncer Starcraft, « suite » du très attendu Ouarkraffte deux. À l'époque, les seuls jeux de stratégie temps réel étaient Red Alert et WII, qui étaient encore joués par quelques milliers de personnes aussi irréductibles que des fans de Jethro Tull. Pour assurer la relève, on ne put compter que sur Activision, qui fit grand bruit de la sortie prochaine de Dark Reign, ainsi que de son moteur révolutionnaire conçu par Auran, une vague boîte de développement australienne. Tout s'annonçait bien dans le meilleur des mondes pour notre ami, lorsque quelques semaines avant, un déluge de Stratégie temps réel déferla sur le monde avec en tête le raz-de-marée qu'était Total Annihilation. Les atouts de ce dernier ? Des dizaines d'unités très diverses, un moteur en vraie 3D capable d'en remontrer à tout ce qui bougeait à l'époque, et une ergonomie tout bonnement extraordinaire rendant le jeu et l'interface très intuitifs. Dark Reign, débarqué quelque temps plus tard, faisait pâle figure avec son système de waypoints obsolète et ses unités somme toute très moches. Seule demeurait la possibilité de créer des maps faciles à mettre en œuvre, et surtout celle d'apporter autant de modifications que l'on souhaite au jeu, grâce à la pelletée d'outils livrés avec.

Une impression de déjà-vu

Le principe de jeu de Dark Reign II n'a rien de surprenant : on fabrique de l'énergie on récolte du minerai/tiberium/avoine (rayez les mentions inutiles), et on construit à l'aide d'usines ou d'unités prévues à cet effet. Les unités d'assaut créées peuvent se voir assigner un panel entendu de comportements à adopter face à l'ennemi.

Les pendules à l'heure

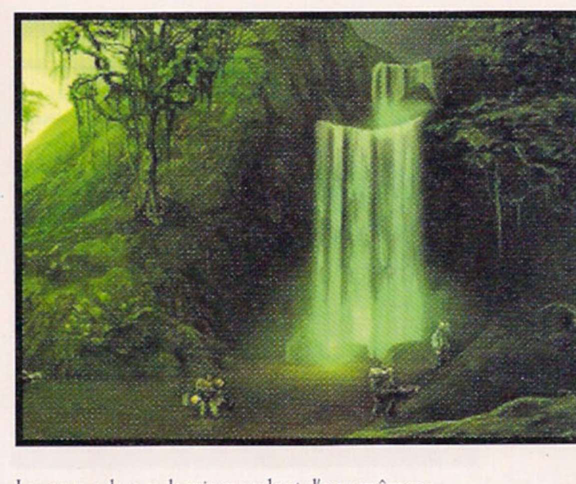
Les pendules à l'heure

En relisant ce que je viens d'écrire, je me rends compte que j'en veux vraiment aux programmeurs d'avoir encore été en retard de quelques mois. Mais il faut bien être objectif. Ce jeu, s'il était arrivé en janvier-février, aurait certainement été une très bonne surprise ; pas vraiment un chef-d'œuvre non, mais au moins quelque chose qui en aurait intrigué plus d'un, grâce à un moteur graphique de très bonne facture. Malheureusement, ce qui lui fait vraiment défaut, à mes yeux, c'est le manque de principes révolutionnant le jeu en réseau, ce qui était d'ailleurs plus ou moins présent dans des jeux « anodins » comme l'extraordinaire Warzone 2100, ou T.A. en son temps. C'est d'autant plus regrettable qu'il nous vient d'un développeur prestigieux. Outre ces détails, le jeu reste très agréable à jouer, et question durée de vie ou missions, on ne s'est clairement pas foutu de notre poire. Du coup, on se prend à faire les campagnes Solo qui offrent des challenges intéressants et des objectifs assez divers. Reste à juger de l'ensemble en réseau, un domaine qui réserve sans doute de très bonnes surprises. Du moins on l'espère.

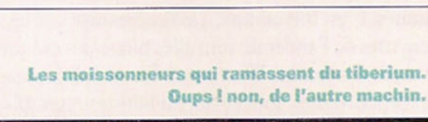


On relie les tours les unes aux autres pour générer des champs de force infranchissables ou presque.

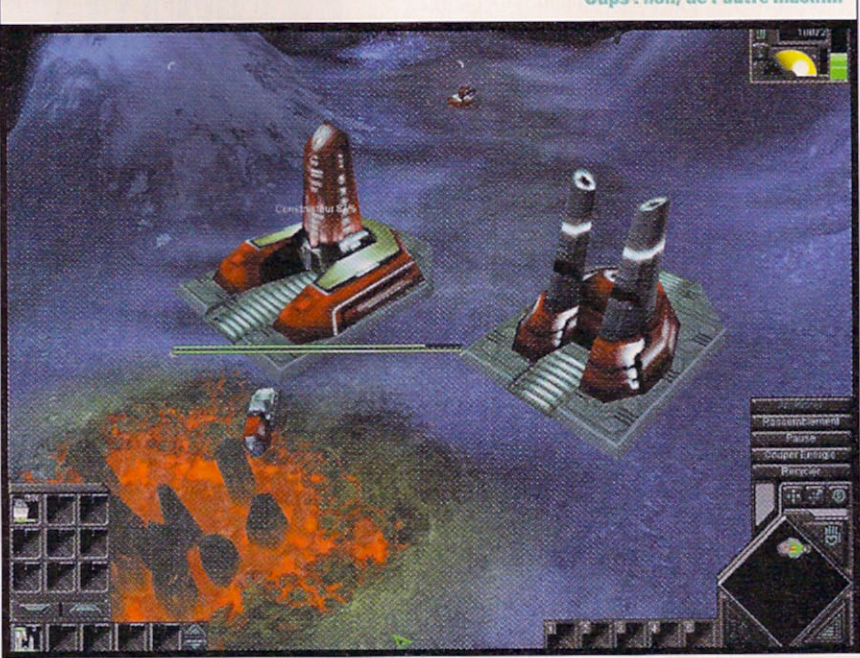
Des cartes solo fort bien foutues.







Les moissonneurs qui ramassent du tiberium. Oups ! non, de l'autre machin.

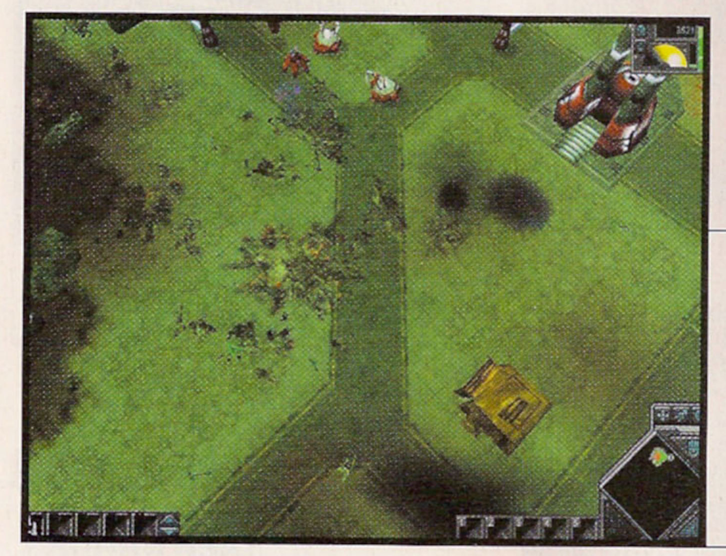


Les noms de ces derniers parlent d'eux-mêmes : Skirmisher, Scout, Warrior, Terminator. La chose peut aller jusqu'au suicide et déterminera aussi la propension qu'elles ont à poursuivre l'ennemi en cas d'accrochage. Dans la même optique, on peut assigner des unités pour explorer le terrain tout seul en les abandonnant à leur sort et à la bonne volonté du pathfinder. À l'instar du précédent volet, le camouflage et la discrétion jouent une part importante dans le jeu, les meilleures attaques se faisant toujours par surprise : il est ainsi possible aux hommes de se camoufler dans les feuillages d'une jungle, en espérant que l'unité ennemie qui inspecte le coin n'est pas aussi intelligente que ça. Dark Reign II, outre une I.A. très potable, dispose d'un remarquable modèle physique et balistique. En effet, quoi de plus appréciable que de manier de l'artillerie dans un décor en 3D ? La quarantaine d'unités que l'on trouve est assez diversifiée pour permettre à tout le monde de s'y retrouver. On conserve néanmoins les bonnes idées de Dark Reign 1, comme cette tour de guet pouvant nous prévenir des attaques en approche en augmentant notre champ de vision. Le jeu fait aussi la part belle aux champs de force, puisqu'à l'instar du film « Forbidden Planet », on pourra construire un joli périmètre luminescent complètement sécurisé. Les tours de garde génèrent d'ailleurs un champ de force entre elles. Autre nouveau venu, le brouilleur qui, au lieu de nous indiquer une aire d'effet imprécise sur la carte tactique, nous affiche son rayon d'action exact en 3D. De quoi préparer avec minutie de belles attaques-surprises.

En avant pour le relief !

Qu'il est bon de voir que tout le monde a enfin abandonné le triste terrain de la 2D. Tenez, même Blizzard s'est enfin sorti les doigts du Luc pour Warcraft 3. Il faut dire que les petits gars de Pandemic Studios n'en sont pas à leur coup d'essai puisqu'ils ne sont rien de moins que les auteurs de l'un des jeux les plus extraordinaires de ce siècle, j'ai nommé Battlezone. En lançant au pif une mission, on peut d'ailleurs voir les bénéfices de ce boulot çà et là : des transparences, des cartes qui osent pencher du côté du végétalisme, des lumières dynamiques, et surtout, surtout une fluidité à toute épreuve, et ce même sur une bécane modeste d'antan. Bizarrement, le choix


Un moteur et des effets qui rappellent bizarrement ceux de Battlezone.


La caméra peut se placer assez précisément ; ici, une vue de haut.

Nouveautés et antiquités

Que dire de Dark Reign II, si ce n'est qu'il est bien gentil mais qu'il manque sacrément d'originalité ? C'est bien simple, on dirait que les développeurs se sont réunis et ont élaboré leur cahier des charges en recopiant tout ce qui leur plaisait dans les jeux qui leur avaient damné le pion il y a 3 ans. Tant qu'à faire, on aurait plutôt souhaité qu'ils pompent des caractéristiques d'un Earth 2150 ou d'un Ground Control, voire qu'ils tentent d'émuler celles d'un Halo, mais non. Du coup, on a droit à quelques éléments de gameplay intéressants, un poil datés certes, comme le concept du jour et de la nuit (pompé à Dark Colony), le Shift+clic sur une usine pour construire des unités par paquets de cinq (T.A.), les moissonneuses qui vont chercher du minerai (Command & Conquer), les panneaux solaires pour produire de l'énergie (T.A. encore), le sniper (Red Alert), ou l'infiltrater (Red Alert). Côté ergonomie, ils ont tout de même compris quelques trucs. Les waypoints, par exemple, sont enfin pratiques, tout en nous obligeant, comme dans DRI, à les créer à l'avance puis à leur assigner des unités. L'autre apport conséquent concerne la sélection facile des unités de même type (possibilité incroyablement pratique en jeu multiplayer), et l'apparition de deux barres permanentes de type Power Strip permettant de contrôler les soldats que l'on assigne à n'importe quel endroit du terrain, et mieux encore, d'accéder au menu des centres de construction et ce, où que l'on se trouve. C'est tout con, mais il fallait y penser ; c'est d'ailleurs la seule idée vraiment novatrice et intéressante du jeu dans le domaine de la construction d'unités.

du déplacement sur la carte est un peu confus : on bouge grâce à la souris en venant buter sur un côté de l'écran, et on s'oriente à l'aide des touches du pavé numérique. Une touche permet de zoomer avec précision, bien qu'après quelques heures de jeu, il me soit toujours impossible de déterminer sa réelle utilité. Peut-être est-ce juste pour admirer les textures sans jointures de l'ensemble, ou alors les petites culottes des quelques femelles gambadant ici et là, blaster au bras. Non vraiment, il faudra qu'on m'explique. L'impression générale laissée par le moteur graphique est vraiment bonne : les unités se déplacent de façon très fluide, même lorsqu'elles se trouvent en surnombre sur l'écran ; la lumière ambiante rend bien mieux le « fog of war » que n'importe quel artifice utilisé dans un jeu jusque-là.

Au pays des unités moches

Le reste n'est pas aussi glorieux à mon goût. Tout d'abord, mes réserves concernent le design des bâtiments et des unités. C'est bien simple, j'ai l'impression que les coyotes de Pandemic sont allés piquer les croquis loupés des studios Westwood. En effet, à quelques exceptions près, tout ce qui est bâtisse ressemble à des hangars ou des usines de Command & Conquer ou dans le meilleur des cas, à Red Alert, a fortiori s'ils sont rouges. Les unités elles aussi ont souffert d'un parti pris pour le moins navrant du directeur artistique. Les constructeurs, par exemple, ressemblent à des poubelles. Non pas qu'ils aient l'air de vieux véhicules un peu patinés ou rouillés, mais bel et bien de poubelles, de poubelles de table pour être plus précis. Heureusement, quelques engins comme les Go-Go (sortes de landspeeders avec des nanas qui ont l'accent de la banlieue dedans) échappent à ce que je nommerais un look un peu trop branchouille. C'est d'autant plus regrettable de la part des créateurs des véhicules de Battlezone qui étaient à la fois crédibles et qui en jetaient à la sortie des bains douche. Heureusement, les maps viennent arranger un peu tout cela. Rien que dans le jeu de base, on en trouve une belle pelletée, la plupart conçues pour le réseau. Leurs contextes sont très éclectiques, allant de la jungle à la zone urbaine en passant par les souterrains, et changent des habituels poncifs du genre. Le jeu solo est d'ailleurs bien sympathique et vaut vraiment le coup une fois passé une phase de training un peu trop longue

Bob Arctor





En Deux Mots

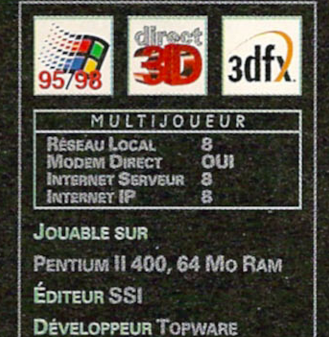
Un jeu bien foutu techniquement et esthétiquement mais qui déçoit à cause de son manque d'originalité en solo. Pourtant, Dark Reign II jouit d'un excellent moteur graphique, d'une quarantaine d'unités assez variés, et pourrait bien montrer toute sa surpuissance en réseau. Malgré cela, DRII est un excellent choix pour ceux qui débutent dans le genre Stratégie temps réel, et qui souhaitent avoir affaire à un jeu moderne.

- \+ Des missions nombreuses et des campagnes qui se tiennent
- \+ Un moteur d'une grande fluidité et bouffant peu de ressources
- − Aucune grande originalité de gameplay
- − Un doublage en français de pauvre qualité

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
85	80	79

EARTH 2150

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



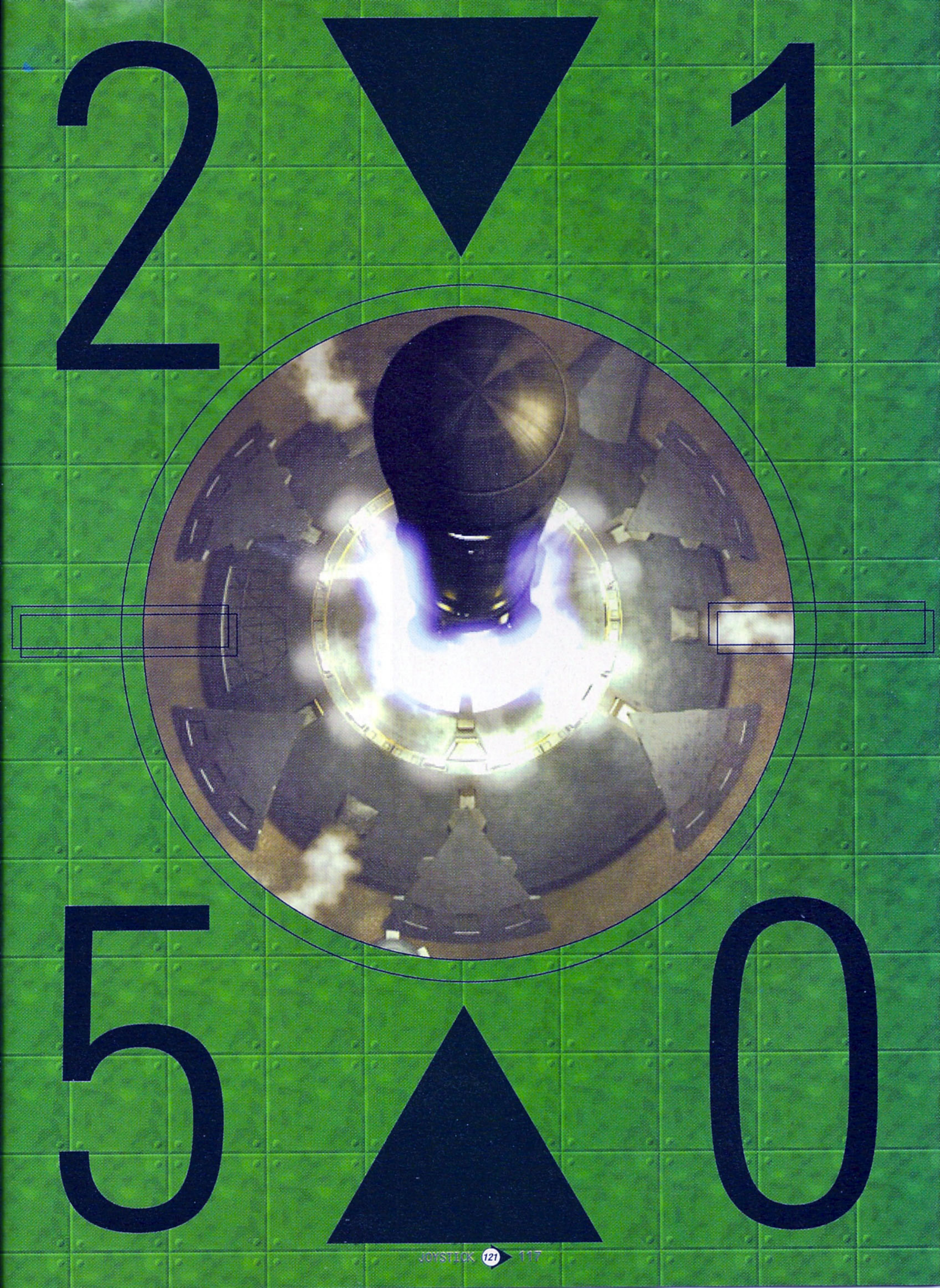
MULTIJOUEUR	
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	8
INTERNET IP	8

JOUABLE SUR PENTIUM II 400, 64 MO RAM
ÉDITEUR SSI
DÉVELOPPEUR TOPWARE INTERACTIVE ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX VF

Comme d'habitude, ce premier paragraphe ne parlera pas du jeu. Alors si ça vous gonfle, rendez-vous directement au second, sinon jetez un dé 100 et comptez jusqu'au nombre indiqué. Une fois terminé, vous pourrez continuer à lire. J'attends... j'attends toujours... Bon, si vous avez vraiment compté, bravo, bel effort, vous n'êtes pas du genre contrariant. Sautez la fin de la phrase pour attaquer directement la prochaine. Si vous n'avez pas compté, ce n'est pas très sportif de votre part. Retournez au début du texte et recommencez tout. Oui, c'est très lourd, et on peut aller très loin comme ça. Qu'est-ce que je disais déjà moi...hum...ploum ploum...ah ok. Non, franchement, on radote avec ça, mais c'est hallucinant de constater que depuis Warzone 2100, rien de vraiment incroyable n'est venu se mettre sous notre dent. Même pas la creuse, qui pourtant n'attend que ça. Personnellement, je le considère encore comme l'un des meilleurs softs hallucinants du genre, si ce n'est le meilleur. Pensez donc, tout y est : une ergonomie parfaite, une I.A. comme il en existe peu, un arbre des technologies hallucinant (attention, cet adjectif ayant été élu « Adjectif de l'année » par des testeurs, ce texte va en receler un nombre tout à fait hallucinant. Amusez-vous à les compter et vous gagnerez peut-être un fantastique cadeau qui vous apportera bonheur et gloire. Résultats certifiés sur l'honneur de Serge, un copain),



Cinquante ans les séparent, et ils sont pourtant si proches. Effectivement, comment ne pas penser à Warzone 2100 en jouant à Earth 2150 ? Comment ? Hein dites ? Bon. Mais malgré son indiscutable parenté génétique, Earth 2150 propose néanmoins suffisamment d'innovations pour en faire une entité propre. Et tout le monde sait que c'est super important, l'hygiène corporelle.

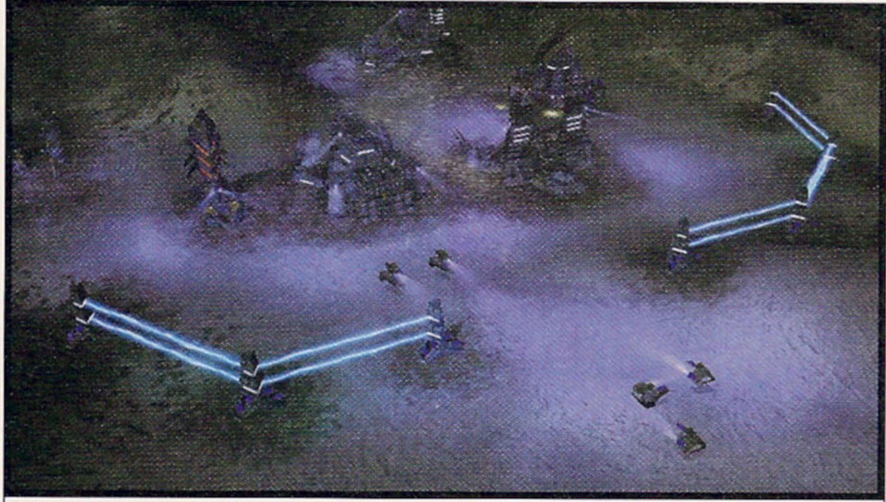

2
1
5
0



seul le graphisme n'est pas vraiment à la hauteur (1,29 m au garrot). Son délit de sale gueule lui a d'ailleurs coûté très cher, puisque le jeu s'est très mal vendu. Le résultat, on le connaît : Pumpkin Studio gît maintenant par 30 mètres de fond, l'œil vitreux et le ventre en l'air. On peut dire un grand merci à Eidos d'avoir laissé faire ce naufrage, alors que pendant ce temps-là, un certain Romero se la coulait douce en bâclant son pseudo shoot 3D. Et quand je pense que c'est maintenant au tour de Looking Glass de mettre la clef sous la porte, j'en suis malade. Mais bon, terminons ici la digression, sinon je sens que je vais stresser grave. Et quand je stresse, je n'ai pas envie de bosser, et si je ne bosse pas, je vais me faire virer, perdre mon appart', dormir sous les ponts, manger aux Restos du cœur, égorger un chien, changer de slip, abattre Lagaf', et finalement croupir en taule. Eh non Monsieur Eidos, je n'irai pas en prison à cause de vous. Hop, fin du traditionnel mais néanmoins hallucinant paragraphe réservé au hors sujet. Hallucinant, c'est le mot.

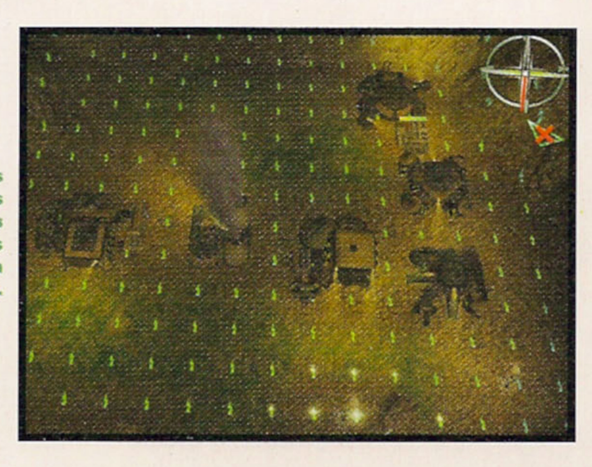
J'accuse

Situons ensemble l'hallucinant contexte géopolitique d'Earth 2150, car il faut bien une explication à tout. Sinon, à quoi rimerait la vie si nous n'étions là que pour payer la redevance télé, hein, je vous le demande ? Hein ? Bon (j'aime bien dire « bon »). Une fois de plus, la Terre n'est plus qu'une sorte de vaste ruine, ravagée par les incessants conflits que se sont livrés les canards depuis des lustres (...les conflits...de canard ...hum pas mal...allez, on lui donne un bon 8/10). Ok (j'aime bien dire « Ok » aussi), pour l'instant, on ne nage pas vraiment dans l'originalité, mais c'est quand même plus sympa que de nager dans le pus. Enfin je pense. Le monde est donc désormais divisé en trois nations distinctes, qui vont bien sûr s'étriper dans la joie et la bonne humeur. Après tout, génocider c'est cool, mais génocider dans la déconne, c'est quand même mieux. Genre « Eh Roger, t'as pas vu ma machette ? j'ai un gosse à décapiter là...ah la la, je perds vraiment la tête en ce moment !... » (1/10). Mais cette fois, la guerre n'aura pas lieu pour prendre possession de la planète, mais plutôt pour s'en tirer. Il faut dire qu'à force de déconner avec leurs hochets nucléaires, les jolis administrateurs ont réussi à modifier l'orbite du globe. La principale conséquence est que l'humanité va bientôt disparaître dans d'atroces souffrances, la seconde étant que pour trouver un grec complet avec frites sauce blanche à trois heures du mat', on pourra toujours se gratter. Nous avons donc la Corporation Lunaire (ancienne colonie lunaire ayant fait sécession), la Dynastie Eurasienne (ancienne Europe et Asie), et enfin les États-Unis Civilisés (anciens États américains). Outre le fait de s'écrire différemment (houla, top hallucinante celle là...7/10), chaque camp se distingue des autres par trois aspects : la méthode d'extraction de la ressource unique (un minerai), la méthode de construction des bâtiments, et enfin son orientation technologique (unités plutôt aériennes, maritimes, mechs, tanks, etc.). Mais pour s'enfuir, encore faut-il en avoir les moyens. Car construire un vaisseau spatial coûte la peau des fesses, et seul celui qui contrôlera les rares ressources planétaires restantes pourra y parvenir. Le problème, c'est que vous ne disposez que de 180 jours avant le début de la catastrophe, et qu'il va falloir faire fissa fissa pour évacuer sa smala. Fin des présentations d'usage, début des hosties litées (total hallucinant...8/10).



Les jeux de lumière tuent super gravos.

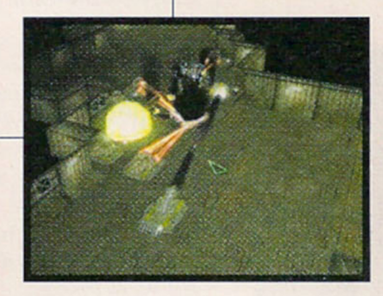




Les petites flèches vertes indiquent les zones alimentées en énergie.



Remarquez le champ de protection bleu qui s'illumine au contact du faisceau. La classe !



Une escarmouche dans un tunnel.

Ils sont forts ces Allemands, quand même

Commençons le tour du propriétaire par le cosmétique. Earth 2150 est donc totalement en « fridi » (Direct 3D et Glide), ce qui, je vous l'accorde, n'est plus de nos jours une particularité hallucinante. Si je vous le précise, c'est juste pour éviter de me prendre des coups, parce que franchement, faudrait être miro pour ne pas le voir (cf. le passage de la « Multiplication des Pains dans la Gueule en cas d'oubli de la déontologie », psaume 15, « Ancien Manuel du Testeur Moderne selon Saint Ferme »). De ce fait, vous pouvez faire pivoter le décor, zoomer, dézoomer, prendre ou perdre de la hauteur. À ce sujet, je trouve que l'on ne peut pas descendre la vue suffisamment bas (on n'est pas assez près du sol, quoi), mais apparemment, cela ne gène que moi, alors je la ferme. Le terrain est la plupart du temps très vallonné, des rivières ou des plans d'eau le traversant de temps à autre. La végétation est présente, sous forme de sapins dans les environnement froids (Alaska, Sibérie, Paris 13°...) ou de pins dans les régions plus tempérées (le reste du monde en général).
Les textures du sol sont excellentes, et varient de la roche à la neige, en passant par le sable ou l'herbe. On ne dénote aucun raccord de texture dégueu, ce qui rend les environnements particulièrement chouettos. Mais ce n'est pas là que réside tout le charme du moteur 3D. Ce qui en fait sa force est plutôt à rechercher du côté des effets spéciaux dont le bestiau s'occupe. Je les qualifierais même d'hallucinants, si j'osais. Les effets de lumière, tout d'abord, sont un petit bonheur de réussite. Le cycle du jour et de la nuit étant géré, vous aurez droit à deux types d'environnement distincts. En plein jour, les ombres des bâtiments sont portées sur le sol et bougent en fonction de la position du soleil. Premier effet qui coule (4/10). La nuit, il est possible d'activer des projecteurs, aussi bien sur les unités que sur les bâtiments. Second effet qui coule (0/10, en raison du total manque d'effet de surprise). Les zones d'éclairage sont rendues de façon très convaincante, et il est super jouissif de voir ses troupes se déplacer dans la cambrousse obscure et noire, voire noire.

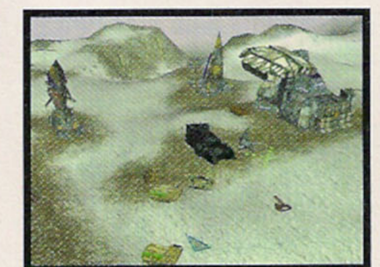
Et il est où l'espoir, alors ? (4/10)

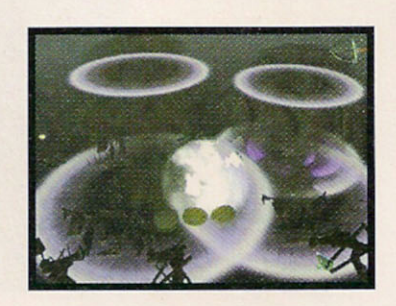
Même trip pour les explosions, qui valent leur pesant de cacahuètes bulgares. Outre les débris projetés, on observe un effet de souffle super cool, qui varie en fonction de l'objet détruit. Entendez par là que faire sauter une unité lambda ou une centrale nucléaire n'aura pas la même conséquence visuelle. Dans ce dernier cas, vous verrez un superbe champignon s'élever dans les airs après qu'une grosse boule de feu a remplacé votre belle centrale. Bref, ça en jette. Rajoutez à cela un nombre d'animations d'ambiance top moumoute (construction des bâtiments super détaillée, ouverture des portes, animation des ventilos d'aération, rotation des tourelles, les textures sont superbement hallucinantes de finesse), et vous comprendrez à quel point le graphisme regorge de détails. Il est également possible, grâce aux unités appropriées, de faire du terraforming. Dans le cas où vous désirez creuser des tranchées ou bâtir un pont, par exemple. Mais ce n'est pas tout, le reste est encore plus hallucinant, z'allez voir. Il arrive que certains bâtiments dégagent de la jolie fumée.
Eh bien cette fumée change régulièrement de direction, puisque le vent a été implémenté. Voui madame, et cela est également vrai pour la neige ou la pluie (très gourmande en CPU, puisqu'on en parle). Alors imaginez un peu la scène suivante, et vous comprendrez à quel point Earth peut être tripant : une attaque d'une base ennemie, de nuit, faiblement éclairée par ses bâtiments, en pleine tempête de neige, par des unités dont vous avez coupé les phares pour masquer leur approche, et dont les traces de chenilles s'affichent sur le sol. Ça tire de partout, lasers et missiles déchirant la nuit sans vergogne, quelquefois stoppés par les champs de force sphériques des gueux. Les explosions projètent des débris dans tous les sens, alors que la destruction de sa centrale nucléaire finit de mettre l'adversaire à genoux. Bah en gros, manque plus que Wagner et trois cent violonistes en fond, et c'est l'hallucination totalement ultime. Ça va là, j'en fais pas trop ?



Les jeux de lumière sont fantastiques.

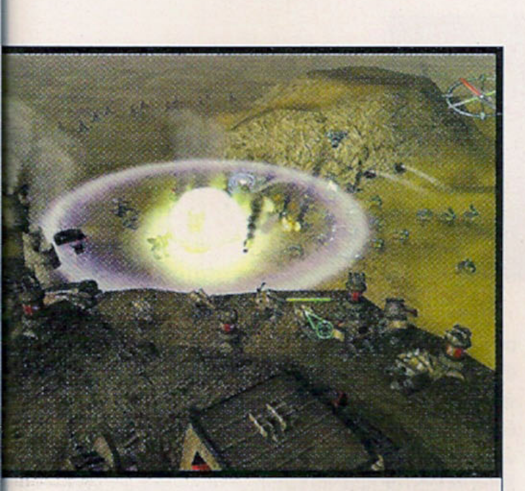
...plein de petites idées s'ajoutent les unes aux autres pour vous offrir un jeu réellement intéressant.





Ils ont aussi des idées, ces Allemands, quand même

Le gameplay est également bien pensé, car plein de petites idées s'ajoutent les unes aux autres pour vous offrir un jeu réellement intéressant. On citera ainsi la possibilité d'équiper ses bâtiments de défenses individuelles (qu'il est possible de mettre à jour en fonction de vos découvertes scientifiques). Super pratique. Ensuite, vous pourrez regrouper vos unités sous un seul et même escadron, créant ainsi une entité unique (vous pouvez alors lui faire adopter des formations de combat précises : ligne, carré, etc. Ou bien encore leur attribuer un rôle défensif bien pratique, consistant à la défense automatique des édifices situés à leur proximité). Comme je vous l'ai déjà dit, vous avez la possibilité de construire des ponts pour enjamber les rivières. Mais si vous préférez vous enterrer comme une taupe, il sera de bon ton d'établir un réseau de tunnels souterrains. Je vous laisse imaginer les possibilités tactiques qui s'ouvrent alors à vous : débarquer en plein cœur de la base ennemie, ou bien planquer quelques unités de réserve en dessous de la vôtre, « juste au cas où ». Mais il existe un moyen encore plus ailtek de se déplacer, à savoir le téléporteur. Le seul problème est que ces derniers ne sont pas vraiment discrets (il faut entre 1 ou 2 bâtiments pour le faire fonctionner, ce qui nous fait jusqu'à trois édifices au total…), il ne faudra pas trop compter dessus pour effectuer des fourberies. Les unités sont toutes customisables, mais sur deux points uniquement : le châssis (terrien, aérien, maritime) et l'équipement embarqué (généralement des armes, mais il existe des engins civils). À la différence de Warzone, chaque unité possède un nombre de munitions limité, et vous devrez donc régulièrement penser à leur ravitaillement (n'oubliez pas de construire l'édifice dédié à cette tâche). Celui-ci est aéroporté, et se déroule automatiquement dès que vous en manifestez le désir (sélection du groupe d'unités concerné, clic sur la commande « Ravitaillement », point barre). Vous assistez alors à un incessant ballet des engins de soutien entre la zone de combat et leur base mère, ce qui apporte de la « vie » aux scènes de bataille. Portez attention à ce point, car préserver ses unités permet de leur faire gagner de l'expérience et de les rendre plus efficaces. Enfin, un éditeur de scripts vous donne l'occasion d'enchaîner les actions de vos troupes, que ce soit pour les constructions ou l'ordre de destruction des cibles. Chaque corps (aérien, terrestre, maritime) possède également un comportement « type » qu'il est possible de modifier à tout moment. Vous en voulez encore, de la bonne feature hallucinante ? Ok, lisez donc ça.



C'est le moment de croire en la vie après la mort. Votre centrale nucléaire vient d'exploser.



La vue multiple permet d'être au four et au moulin, mais ça rame.

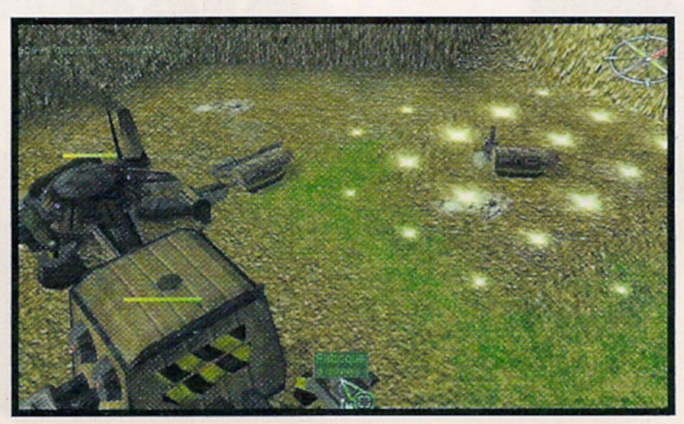




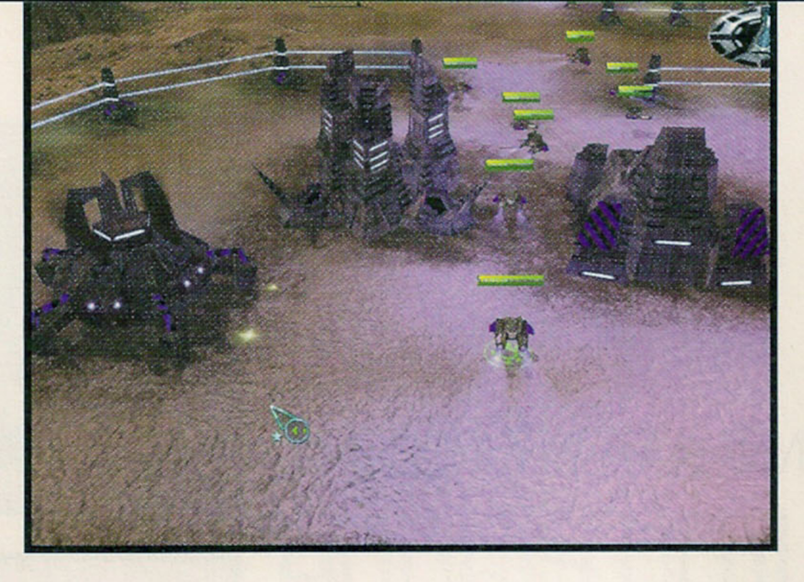




Les explosions valent leur pesant de cacahuètes bulgares.



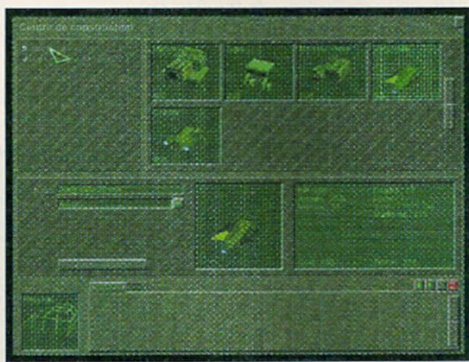
Chaque camp possède une méthode de construction et de récolte de minerai spécifique.



Objectif Cassos

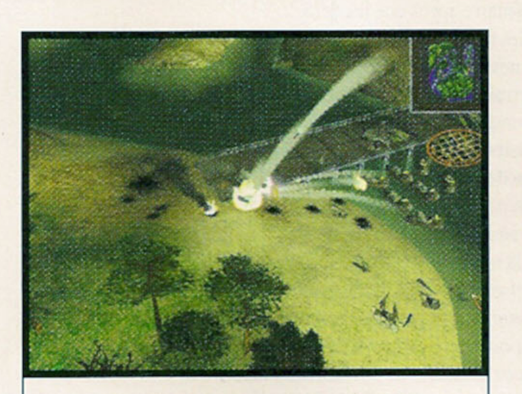
Pour mieux comprendre comment fonctionnent les campagnes, il faut garder en tête que le but du jeu est de réunir une thune hallucinante pour déguerpir avant qu'il ne soit trop tard. Du coup, tant que vous n'avez pas épuisé les 180 jours fatidiques, les missions se suivent et souvent se ressemblent (jusqu'à une limite de 70 tout de même). C'est pourquoi, bien que des objectifs précis et originaux soient de temps à autre fixés, la variété n'est pas toujours au rendez-vous. Concrètement, vous disposez donc d'une base principale, à partir de laquelle vous choisissez l'une des 2 ou 3 missions que l'on vous propose de remplir. Ce qui est cool, c'est que vous pouvez à tout moment revenir à votre base, afin par exemple de construire des unités et d'ensuite les acheminer sur le champ d'opération de la mission. Cela vous économise la construction d'une base secondaire, qui de toute façon sera perdue à la fin de la partie en cours. En revanche, cela vous contraint à attendre que les renforts soient acheminés. Ce lien constant est également utile pour rapatrier des thunes à sa base principale (pour financer la construction du grand vaisseau, le leitmotiv), ou bien, au contraire, se faire envoyer de l'argent si jamais on se retrouve à court de liquidités durant la partie. Bon, je ne vais pas vous faire la liste de toutes les interactions possibles, vous aurez compris le principe. Autre bonne idée : un système de fenêtrage est présent, afin de switcher rapidement entre trois lieux différents. Comme ça vous gardez toujours un œil sur ce qui se passe aux endroits clefs. Comme ça vous stressez moins, et vous ne finirez pas en taule. En revanche, cela a tendance à faire ramer grave la machine, mais c'est tout ce qu'il y a de plus normal, vu la somme de détails affichés.

Les effets de lumière sont un petit bonheur de réussite.



Des menus assez austères. Dommage que l'interface soit si lourde d'utilisation.





Bon bah voilà, vous pouvez construire des ponts.

Tout ça pour vous dire...

...que je ne vous ai pas encore tout dit. Vous devrez encore attendre un peu pour aller honorer votre copine/amie/femme/ex/hamster (rayez la mention inutile... 3/10). L'arbre des technologies d'Earth 2150 est correct, bien qu'infiniment moins important que celui de Warzone. Il faut dire qu'à raison d'un patch de mise à jour mensuel, en moyenne, ce dernier était vraiment... allez, tous avec moi... hallucinant ! Merci. Pour vous donner un ordre de grandeur, comptez environ 70 découvertes possibles par camp, tous domaines confondus (châssis, défense, armes, équipements spéciaux. Upgrade de technologies déjà existantes comprises). Les armes sont classiques (lasers, canons, missiles, bombes, roquettes, etc.), mais cela n'enlève rien à leur efficacité visuelle (traînée des missiles, sphère des champs de force, rayons laser...). Bien que cela ne semble pas à l'ordre du jour, peut-être verrons-nous des patchs destinés à étoffer la bête. En ce qui concerne l'I.A., nous dirons qu'elle se situe dans la moyenne, sans plus. Les unités ennemies ne se replient pas, ne vous contournent pas, et ont tendance à toujours attaquer aux même endroits. De la même façon, lorsqu'elles attaquent vos bâtiments, elles ne choisissent pas prioritairement les objectifs les plus sensibles (comme les sources d'énergie par exemple). Bref, on a vu mieux, et sur ce point, Warzone 2100 garde sa couronne dans le domaine. Terminons par ce qui est certainement le plus gros défaut du jeu, à savoir son ergonomie. L'interface est super lourde à utiliser, il y a des boutons dans tous les sens, rien n'est réellement intuitif. C'est clair qu'avec le temps, on prend ses repères, mais on aurait apprécié quelque chose de plus léger. Et, et les voix ! À mort les voix françaises ! Sans dec', je ne sais pas vous, mais moi j'en ai marre qu'on me parle comme à un débile. Allez, on ne leur en veut pas trop, parce qu'ils ont quand même réussi à nous pondre un sacré bon jeu. Et comme en plus c'est la première fois dans l'histoire de Topware, on ne peut qu'être indulgent...

Fishbone



En Deux Mots

Une I.A. un peu faible et une interface lourdingue font louper de peu le Megastar à Earth. Il n'en reste pas moins un excellent jeu de Stratégie temps réel. Et puis quel graphisme !

- \+ Plein de bonnes idées
- \+ Un graphisme qui fouette
- \+ Un bon pathfinder
- \+ Éditeur de maps
- − Une I.A. moyenne
- − L'interface lourdingue
- − Les voix françaises

88	91	89
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Total Annihilation Kingdoms
The Iron Plague

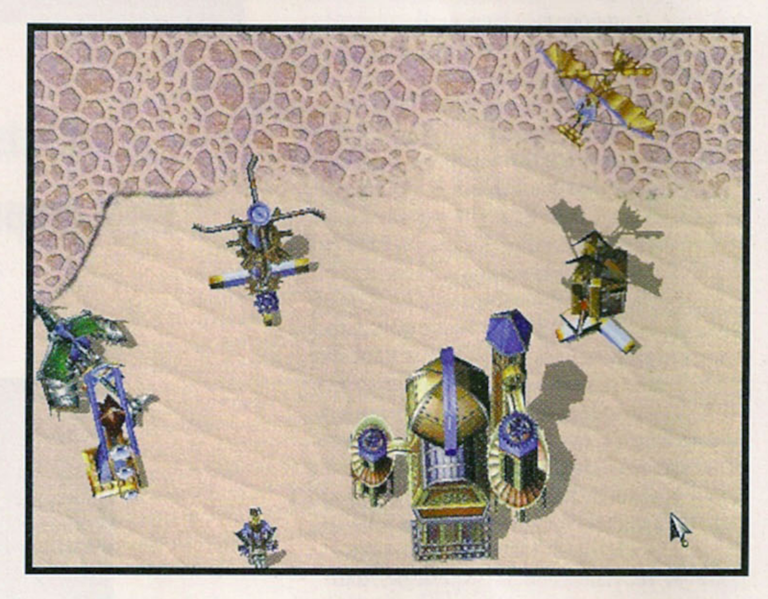
Add-on pour TA:K pour tous joueurs - PC CD-Rom



Esquimau au tricératops.



Les Créons vont changer la face du monde maritime.



Voici la première (et a priori la dernière) extension pour le jeu du défunt Cavedog : Total Annihilation Kingdoms, un jeu qui aurait pu connaître une grande destinée si Chris Taylor n'avait pas plié bagages et vogué vers des horizons plus rôlesques.



Jouable sur Pentium II 400, 32 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur GT Interactive
Développeur Cavedog États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 4

L'action de The Iron Plague (en francais The Iron Plague aussi) démarre après que les deux représentants des forces du Bien (Aramon et Veruna) ont détruit leurs petits camarades. Les deux compères restant sur le terrain avaient réussi tant bien que mal à reconstruire leur monde, mais quelle ne fut pas leur surprise de découvrir l'existence d'un oiseau de fer et de bois. Cet oiseau fait partie de l'avant-garde des Créons, mise sur la terre de Darien par le grand Créateur. Là où le bât blesse, c'est que contrairement aux autres, les Créons méprisent l'utilisation de la magie et préconisent la pureté dans l'achèvement du chef-d'oeuvre mécanique.
La toute nouvelle campagne fonctionne sur les principes de l'ancienne : à savoir la possibilité de combattre dans un camp aussi bien que dans les autres au gré des missions. Le premier scénario nous met aux commandes du peuple de Veruna, dans une mission maritime comme il se doit. Ce n'est qu'à partir de la troisième mission que nous commençons le débarquement Créon, après avoir goûté à quelques-unes de ses spécialités dans le second scenario. Globalement, on peut dire que la campagne est une réussite à bien des points de vue : les missions sont assez scénarisées et offrent tout autant de rebondissements que dans l'ancien jeu. Les cartes elles aussi jouissent du soin tout particulier qu'a toujours apporté Cavedog au jeu en solo. Malheureusement, tandis que l'I.A. ne s'est pas beaucoup



De nouvelles bestioles avec lesquelles il va falloir compter.

Attention, chien crevé !

Comme tout le monde le sait , Cavedog est mort il y a quelques mois, et ses développeurs se sont disséminés un peu partout dans le monde (on en a même repéré un qui est bouquiniste sur les quais de la Mégisserie). Du coup, la question que l'on peut se poser est de savoir à quelle sorte de support auront droit les acquéreurs de Iron Plague ou les fanatiques du Boneyard. Force est de constater (tiens, ça en jette comme expression toute faite) qu'on n'en sait pas plus que vous. A priori, les intentions de GT seraient plutôt d'offrir un suivi du produit. On n'en espérait pas moins.

Créons de couleurs !

Créons de couleurs !

Comme dit plus haut, toutes les unités des Créons sont basées sur la mécanique. Elles sont faites de métaux et de bois, et offrent des possibilités inouïes. Néanmoins, les Créons ne boudent pas les puits de mana, quoique ce qu'ils construisent dessus pour les exploiter s'apparentât plus à un derrick qu'à ces derniers.

MIROIR PRISMATIQUE



Une sorte de laser de défense qui projette un rayon lumineux à bonne distance et qui est capable de brûler au sixième degré tout ce qui vole et porte des plumes.

LA TORTUE



Cet ancêtre du tank, rêvé par Léonard de Vinci, est tout bonnement un engin très résistant muni d'un canon pivotant à 360 degrés, ce qui lui permet d'avoir un angle de feu maximal. Son inconvénient est la crise de rire que sa vue occasionne.

L'ARROSEUR



L'arroseur est le rêve de tout général bi-classé jardinier. C'est une sorte de toupie qui, lorsqu'elle se met à tourner, arrose les alentours de bombes. Son seul problème étant une courbe balistique assez haute et à mon avis assez imprécise, bien qu'ayant de très jolis effets de nuit.

LA BÊTE



La bête est ainsi surnommée parce qu'elle se présente en fait comme un tricératops sur lequel est juché un canon. L'avantage de ce curieux accouplement : les attaques se font et par l'arme, et par l'animal.

LE NÉO-DRAGON



Ce dragon du peuple Créon est un gros pompage de tout ce qui existe déjà chez les autres peuples. Il est particulièrement bien armé grâce à son jet de flammes, de glace, et à son sort de tempête qui achèvera les gars d'en face les plus résistants.

LE WAGON DE FEU



C'est une sorte d'automobile à vapeur conduite par un chauffeur un poil beurré. Il contient un tonneau rempli de napalm, que le conducteur va utiliser pour arroser les alentours à l'aide d'un tuyau. Cette arme est particulièrement dévastatrice sur les bâtiments, ainsi que sur les nudistes.



Les scripts des missions sont parfois assez simplistes.

améliorée, on ne peut que déplorer une trop grande difficulté, et ce dès les premières missions qui démarrent sur les chapeaux de roues. Les données sont simples et standards : soit on débarque avec une armée composée de deux unités pourraves, soit on se trouve face à des places très défendues, comme seul TA:K peut le permettre. La campagne est donc à recommander aux amateurs de challenge et à ceux qui maîtrisent déjà très bien les mécanismes tactiques du jeu.

L'envers du décor

Les animations comme à l'accoutumée sont charmantes, parfois même assez marrantes (à ne pas rater : celle du wagon de feu ou de l'arroseur). Les cut-scenes, de « fausses » cinématiques, sont plus belles que jamais, les graphistes s'étant même payé le luxe de réaliser un portrait du nouveau souverain. Ce nouvel arrivant, dont on ne peut que saluer l'apparition, trahit un poil l'ambiance médiévale fantastique. Il le trahit d'autant plus que quelques-unes de ses unités, comme « l'ironclad », ont bel et bien existé dans le monde réel, et dans ce cas précis lors de la guerre civile américaine. L'idée d'un peuple abhorrant la magie était pourtant lumineuse mais à dire vrai, j'aurais préféré, et de loin, un peuple qui utilise autre chose que la mana, et qui échappe ainsi à la ritournelle des Mananites de la manière dont Zhon échappe aux constructions et aux bâtisses.

Le meilleur pour la fin

The Iron Plague n'est certes pas l'add-on qu'on aurait souhaité (en gros, on aurait plutôt rêvé d'un nouveau Core Contingency), mais il faut reconnaître que ce produit est un bel effort de la part d'un Cavedog moribond qui, je l'aurais plutôt parié, aurait pu nous sortir un pack minable composé de cinq cartes multiplayer ou de dix nouvelles unités mal foutues. Au lieu de cela, on trouve une nouvelle civilisation avec des unités vraiment intéressantes, une nouvelle campagne de vingt-cinq missions, et des maps à ne plus savoir qu'en faire. Pour parfaire le tout, The Iron Plague patche le jeu qui en avait décidément bien besoin, et qui se voit donner ainsi un joli coup de boost. Les retardataires qui n'ont pas d'accès au Net seront aussi contents d'apprendre que les quelques unités gratuites disponibles sur le site de Cavedog sont incluses dans ce pack, ainsi que tout ce qui est sorti pour mettre à jour le jeu.

Bob Arctor

En Deux Mots

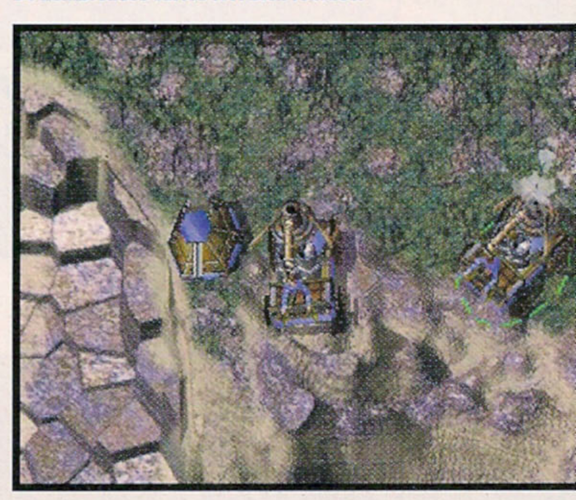
Un bon add-on, apprenez à l'apprécier car ce sera très certainement le seul pour TA:K. Coup de bol : le dernier coup de rennes de Cavedog a plutôt porté ses fruits, notamment avec un nouveau camp doté d'unités originales.

- \+ Les ultimes missions du jeu de Cavedog
- \+ Une nouvelle espèce et un add-on bien rempli
- − On aurait souhaité une refonte complète de l'I.A.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	80	80



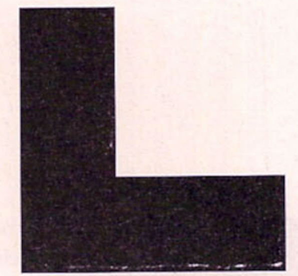
De nombreuses cartes fort bien foutues.



L'escadrille vapeur au grand complet.

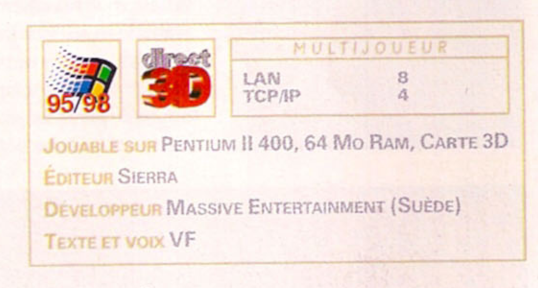
GROUND

TACTIQUE TEMPS RÉEL 3D POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





La Suède avait jusqu'alors apporté à l'humanité reconnaissante quatre choses essentielles : Björn Borg, la sociale-démocratie, Abba et bien sûr le saucisson de rennes. Il faudra désormais ajouter à cette liste Massive Entertainment, le jeune studio de développement de Ground Control qui, vu le niveau de sa première production, n'a pas fini de faire parler de lui.



CONTROL





joystick
À voir sur le CD-Rom n°
116



Une attaque aérienne sauce « Apocalypse Now ».



Waaaah ! la belle journée. Il fait plein de degrés Celsius, y avait personne sur l'autoroute, et Rire et Chansons a passé tous mes sketches préférés pendant que j'avais mon auto-radio allumé. En plus, en bonus, j'ai eu droit aux infos circulation de FIP avec une voix hyper-sexy qui a annoncé des embouteillages sur le périph' intérieur entre Porte Maillot et Porte de la Chapelle d'un ton mutin, trop cool.

J'arrive à Joystick vers 15 heures du mat'. Moulinex déboule et me balance la boîte de Ground Control que je happe comme le brochet gourmand gobe la mouche du pêcheur. « Tu me testes ça, t'as carte blanche coco », dit-il en faisant claquer ses bretelles. Oui, décidément, la belle journée.

Pendant que la bête s'installe, je jette un coup d'œil à la notice. Le scénario est très complet, il y est question d'un cataclysme nucléaire des cendres duquel émerge une bande fanatique de religieux, l'Ordre de la Nouvelle Aube et diverses corporations qui remplacent les gouvernement nationaux. Tout ce petit monde se lance alors dans la course aux étoiles pour exploiter les ressources de planètes, jusqu'au jour où l'une de ces corporations, la Crayven Corp, et l'Ordre de la Nouvelle Aube se disputent le contrôle de la lointaine Krig-7B pour une raison qu'on ne tardera pas à connaître. Hmmm, le suspense est terrible, je veux absolument savoir ce qui se trame sur Krig-7B. Heureusement, les 500 Mo du jeu viennent de finir la colonisation de mon disque dur. Je me jette dessus, et je ne reprendrai contact avec la vie réelle que cinq heures plus tard, les yeux rouges, heureux. Brisons le suspense tout de suite : Ground Control est un jeu exceptionnel.



Mes tanks s'acharnent sur un bunker vide, ils sont un peu cons, mais bon, ce sont des tanks.



Une escadrille d'aérodynes survolant un champ de... euh... trucs.

Reuteuseu ? Non, Reuteuteu

Sur Krig-7B, le style de combat est plutôt du genre guérilla : de petites opérations, nécessitant peu d'unités et se déroulant dans un minimum de temps. De cette subtilité du scénario découle toute l'originalité de Ground Control. Dans toute Stratégie temps réel qui se respecte, et ce depuis l'ancêtre Dune 2, on doit dans un premier temps construire sa base (hop ma caserne, hop mon usine, hop mes tourelles de défense !), puis produire de gros tanks en masse avant de les jeter en troupeaux sur les installations adverses. Dans Ground Control, oubliez tout ça.

Les développeurs ont en effet abandonné le concept classique du STR 3D pour nous en pondre un nouveau, très proche : le Tactic temps réel 3D (TTR, du coup). Dans la forme, ces deux styles sont très proches : vue à la troisième personne, mouvement libre de la caméra, on se croirait presque devant un clone de Warzone 2100 (en trente fois plus beau), lorsqu'on découvre Ground Control, à une petite différence près : il n'y a pas de ressources à collecter, pas de base à construire ou d'unités à produire. On commence sa mission avec un certain nombre de tanks, d'avions et d'unités d'infanterie. À nous de nous débrouiller pour atteindre les objectifs avec ça. Évidemment, cette caractéristique dramatise le jeu, la perte d'une unité devient très embêtante puisqu'elle ne peut pas être remplacée. On fait alors attention et on joue de manière très prudente, très réfléchie, car le jeu ne pardonne pas les erreurs. Plus terrible encore, on ne peut plus se permettre le style « Je fonce dans le tas, pis si ça merde, je retourne à ma sauvegarde ». Parce que là, les sauvegardes en cours de mission, il n'y en a pas. Oui, ça calme bien.

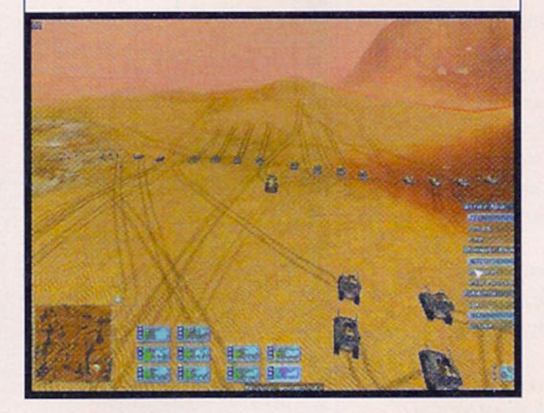


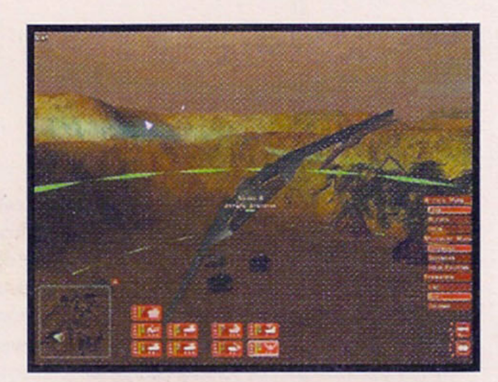
Une escouade de véhicules anti-aériens patrouillant sur de magnifiques dunes en bump-mapping.

Tension nerveuse

Le jeu propose deux campagnes de quinze missions chacune. On joue du côté Crayven pour la première et du côté Nouvelle Aube pour la seconde. Notez qu'il n'est pas possible de démarrer une campagne au choix : il faut d'abord finir la première pour accéder à la seconde. Les types de missions sont très classiques. Bien qu'on ne puisse pas construire sa propre base, il nous sera souvent demandé d'en défendre une, ou bien d'attaquer à l'artillerie lourde des installations ennemies. On aura aussi droit à des missions d'escorte, de suppression de défenses planétaires. Bref, du classique, mais ça marche plutôt bien. Les missions en elles-mêmes sont très scriptées. Le désavantage est une certaine rigidité dans le déroulement du jeu, mais les scripts sont nécessaires pour permettre des rebondissements. Les changements de dernière minute du genre « Désolé Major, on sait que vous avez péri votre race pendant une demi-heure pour atteindre ce point de récupération, mais finalement, suite à des problèmes techniques avec des canons dessus, on préfère vous donner rendez-vous à l'autre bout de la carte » sont courants et maintiennent le joueur dans un état de tension nerveuse pendant toute la mission. À chaque franchissement de canyon, à chaque nouvelle attaque, on se demande ce que les concepteurs des missions vont nous faire tomber dessus. À l'instar de Warzone 2100, on peut réutiliser les mêmes troupes en cours de mission. C'est tout bénef, car ces soldats-là, en fonction de leurs statistiques lors des opérations précédentes, ont des capacités améliorées : meilleure puissance de feu, plus grande perception ou furtivité. Là encore, cet élément ajoute à l'intensité du jeu, car on s'attache à ses unités. On hésite ainsi à les envoyer sur les coups durs. Je ne devrais pas vous dire ça, mais j'ai presque eu plus de chagrin quand j'ai perdu mon escouade d'infanterie des Poneys Bourrés à la mission 11, qu'à la mort de mon chien Poupy. Oui, on peut aussi renommer ses escouades.

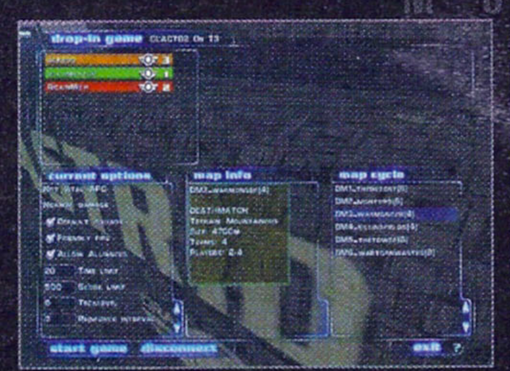
Ambiance Guerre du Golfe : une demi-douzaine d'escouades blindées attendent patiemment que l'ennemi veuille bien se montrer.







Multijoueur







Nanti d'une excellente partie solo, Ground Control n'en propose pas moins un jeu en réseau particulièrement novateur. En effet, il est pour la première fois possible, dans un jeu de ce type, de joindre une partie en cours. Les combats se déroulent exactement comme pour un Quake-like : on apparaît dans un coin de la carte avec toutes ses unités et, au fur et à mesure qu'elles se font laminer, de nouvelles troupes fraîches vous sont amenées par un Dropship. Plusieurs modes de jeu sont possibles : Deathmatch classique, Scorezone (il faut prendre le contrôle du centre de la carte pour marquer des points) et Flagzone, qui est l'adaptation à la sauce Ground Control du mode Domination de Unreal Tournament. Il est encore un peu tôt pour juger de l'intérêt du jeu en réseau, les défauts du multijoueur n'apparaissant souvent qu'après quelques semaines de pratique. Nous vous en reparlerons donc en détail dans la rubrique Réseau du prochain numéro.



Un canon de défense planétaire sous le feu de l'artillerie.



Duel entre escouades de snipers de part et d'autre du canyon.

Le moteur graphique profite des batailles aériennes pour nous montrer toute sa puissance.



Dimension tactique

Évidemment, avec un nombre d'unités limité (on ne contrôlera jamais plus de douze escouades en même temps), on se doute bien qu'il va falloir économiser ses troupes. Et comment économise-t-on ses troupes, qu'on se demande ? En les faisant combattre dans des conditions optimales. Là, on aborde le gros point fort de Ground Control : sa dimension tactique.

Tout d'abord, les vingt-huit unités du jeu (quatorze pour chaque camp) sont parfaitement équilibrées. On trouve quatre tanks différents (du léger et rapide jusqu'au gros lourd surpuissant), de l'artillerie très longue portée, des véhicules lance-roquettes, plusieurs types d'infanterie selon le camp joué (classique, sniper, anti-tank), des canons air-sol et quatre types d'avions, de l'aérodyne de reconnaissance au bombardier lourd. Parmi ces unités, le tank-magique qui pulvérise tout sur son passage est absent, contrairement à d'habitude. Il en existe bien de très musclés comme les tanks lourds ou l'artillerie, mais leur vulnérabilité, dans certains situations, ne les rendent pas excessivement supérieurs aux autres. En clair, il n'y a pas d'unités au rabais, toutes sont redoutables si on sait bien les utiliser et profiter au maximum de leurs avantages.

Second bonheur : le Friendly Fire. Si vous vous amusez à attaquer en troupeaux, il y a de fortes chances que ce soient vos propres soldats qui se massacrent entre eux. Il faut impérativement étaler vos unités, faire attention à leur axe de tir, sous peine de perdre des combats apparemment gagnés d'avance. Notez qu'il existe un mode Easy qui désactive le Friendly Fire, mais l'utiliser serait un sacrilège.

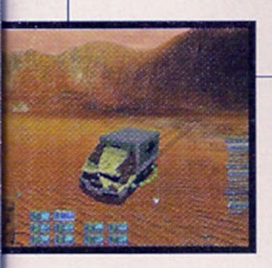
Troisième extase : les formations. Les troupes ne se gèrent pas individuellement, mais en escouades indivisibles comportant plusieurs unités du même type (par exemple quatre pour les escouades de tanks légers, ou huit pour l'infanterie). Cette gestion au niveau du groupe oblige à prendre en considération les problèmes de formation. En ligne, votre escouade peut donner le maximum de sa puissance de feu, mais en s'étalant, elle risque de gêner ses camarades et se prendre des tirs alliés dans les fesses. On peut alors choisir la formation en colonne, mais dans ce cas-là, le véhicule de tête sera très exposé au feu ennemi. C'est au joueur de choisir quelle est la formation à adopter pour obtenir le meilleur de ses troupes.

Quatrième orgasme : les manœuvres. Il devient enfin utile, lors des combats, de déborder l'ennemi et de l'attaquer par les flancs ou par l'arrière, car son armure y est beaucoup plus mince. En utilisant intelligemment deux unités faibles, on peut parfaitement détruire une unité forte en l'attaquant sur plusieurs côtés.

Enfin, pour terminer ma fusion avec les forces du Cosmos, je vous parlerai du terrain. On peut se cacher dans l'ombre, dans les hautes herbes, derrière une colline, même derrière un gros arbre (et les arbres de Krig7b sont tous super-gros). La gestion de la ligne de vue est parfaite, que ce soit au niveau horizontal ou vertical. Évidemment, on prisera les positions en hauteur, sur les crêtes, afin que nos troupes bénéficient d'une meilleure vue sur le soleil couchant (avec



Un soldat de l'Ordre de la Nouvelle Aube qui a perdu ses copains. Alors il est tout malheureux.



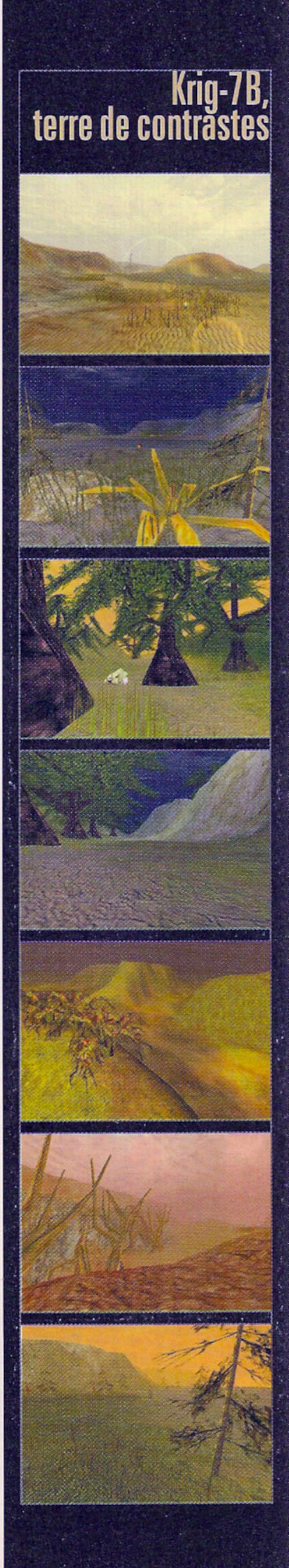
On aura parfois à escorter d'autres unités : ici, par exemple, un camion rempli de scientifiques qui vont mesurer des trucs et des bidules sur un site dangereux.



L'APC sert à la fois de véhicule de commandement, de réparation et de transport de troupes, il est aussi équipé d'un petit frigo pour boire frais, et d'un autoradio RDS fort pratique lors des longs voyages.



Krig-7B, terre de contrastes



un lens flare superbe d'ailleurs) et d'une plus grand précision dans les tirs. La perfection. C'est ça, vraiment. Je n'ai jamais vu un jeu aussi complet sur le plan tactique. Lors des combats, c'est du bonheur en barre, on ne se retrouve plus bêtement à attendre que le paquet d'unités rouges massacre le paquet d'unités bleues : on optimise, on tente de déborder, on chercher les positions en hauteur, on se replie. Cerise sur le gâteau : chaque unité dispose d'armes et d'équipements spéciaux (obus anti-infanterie, balles perforantes, radar, kit de réparation, tourelle de défense, bouclier temporaire...), en nombre limité, qu'il faudra utiliser à bon escient avant ou pendant les combats pour maximiser ses chances de victoire.



Mon tank Terradyne perso. Là, vous ne pouvez pas, le voir, mais j'ai customisé tout l'intérieur : garniture cuir rouge et ronce de noyer, volant sport, et quatre enceintes 160 Watts avec deux boomers dans le coffre à munitions.

Petits PC, s'abstenir

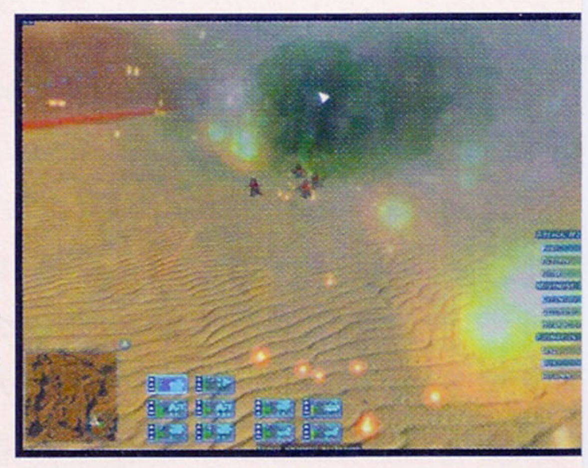
Le jeu est servi par une réalisation technique exemplaire. Je passerai rapidement sur l'ambiance sonore, parfaite, que ce soit au niveau des bruitages ou des musiques, pour m'attarder sur la partie visuelle. Car c'est bien simple, Ground Control permet d'assister aux plus belles scènes de bataille qu'on puisse voir aujourd'hui.
Les terrains de Krig-7B sont magnifiques et très variés. Que ce soit dans la jungle, les régions polaires, la forêt ou le désert, le moteur 3D nous balance des textures bump-mapisées fabuleuses, plaquées sur des reliefs parfaitement modélisés. Je crois que les photos d'écran parlent d'elles-mêmes. En ce qui concerne les unités, c'est aussi un sans faute. On voit les soldats se mettre en joue pour tirer, les douilles d'obus qui s'éjectent des canons des tanks, les traces de pneus que les véhicules laissent sur le sol. Pendant les combats, c'est le feu d'artifice : on peut suivre la trajectoire de chaque balle, leur impact sur les unités adverses. Les explosions sont magnifiques, et je vous garantis qu'il n'existe rien de plus beau sur un moniteur que de voir monter des obus d'artillerie vers le soleil couchant, qui vont finalement s'abattre en pluie destructrice sur un groupe de tanks ennemis.
Évidemment, cette débauche de polygones et d'effets spéciaux a un prix. On aborde les choses qui fâchent. Soyons clairs, les spécs minimum recommandées par l'éditeur sont surréalistes : un P233 sans carte 3D pour faire tourner Ground Control, c'est n'importe quoi. Certes, on pourra peut-être dépasser les 10 images par seconde en réduisant tout les détails au minimum et en jouant en 120x70, et encore, j'ai des doutes. Non, plus sérieusement, il vous faudra quelque chose à 300 MHz, épaulé d'une bonne carte 3D genre TNT2 pour commencer à profiter du jeu. Et encore, ça serait un peu du gâchis, et ça risque de ramer souvent lors des combats. Pour jouer dans de bonnes conditions, il faudra taper dans le 500 MHz, TNT2 Ultra et 128 Mo de RAM. Avec cette puissance, vous pourrez jouer en 1024x768 en 32 bits et même vous permettre de pousser un peu l'option de la distance de vue.



Rapide, furtif et voyant super loin, les unités d'infanterie Jaeger sont idéales pour la reconnaissance.



L'artillerie de l'Ordre de la Nouvelle Aube lance, à très longue distance, des espèces de boules d'énergie.



Les soldats de l'Ordre de la Nouvelle Aube sont des fanatiques : ils ne se replient jamais, même si, comme ici, ils n'ont manifestement aucune chance de vaincre.

Du tout bon !

Au final, Ground Control tient toutes ses promesses. Les missions sont prenantes, voire stressantes, et elles demandent une bonne utilisation de toutes les possibilités tactiques du jeu. Le moteur 3D sert parfaitement l'ensemble, et pour peu que la machine suive, transforme la moindre bataille en un vrai spectacle. Certes, il y a bien quelques défauts : la souris répond parfois mal lors de combats très intensifs, il n'est pas possible de faire des formations de formations, c'est-à-dire de grouper des escouades et de leur assigner une position relative. Mais bon, c'est bien peu de choses comparé au plaisir qu'on éprouve à jouer et rejouer les missions, cherchant à chaque fois la tactique la plus efficace pour éliminer l'ennemi avec le minimum de pertes. Ne vous faites aucun souci pour la durée de vie du jeu. Les trente missions devraient nous tenir occuper un bout de temps, et de nouvelles campagnes pourraient apparaître grâce à GenEd, l'éditeur de missions livré avec le jeu. Ajoutez à ça un mode multijoueur qui s'annonce prometteur (voir encadré), et vous obtenez une réussite totale. Un grand jeu !

Ackboo

En Deux Mots

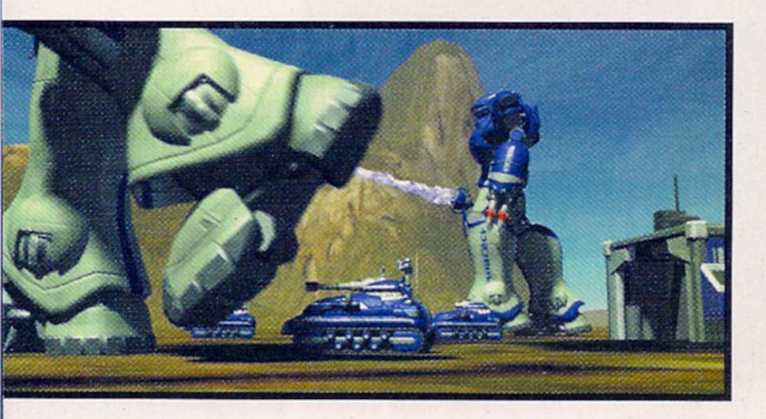
UN JEU À LA FOIS MAGNIFIQUE ET D'UNE PROFONDEUR TACTIQUE RAREMENT ATTEINTE. SI VOUS ÊTES FAN DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL, FONCEZ. SINON, FONCEZ AUSSI.

- \+ Supra-beau
- \+ Richesse tactique exceptionnelle
- \+ Missions variées, intéressantes et pleines de rebondissements
- \+ Finition impeccable
- − Machine très puissante recommandée



95 DESIGN — 92 INTÉRÊT





METAL Conflict

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR HARD-CORE GAMERS - PC CD-ROM

Tiens, encore un jeu de stratégie temps réel. Oui, ma surprise est feinte… Chuis bon acteur, hein ? Ma mère le dit. Elle est gentille ma maman. Je vous ai déjà parlé de ma mère ? Ok ok, parlons plutôt de conflits interplanétaires alors.

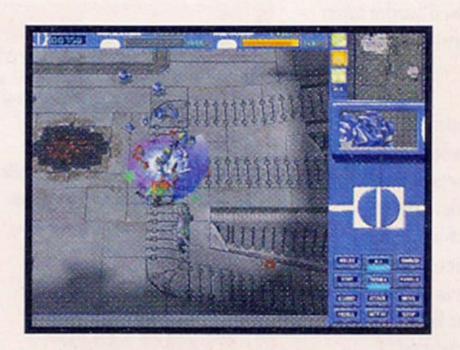
Depuis combien de temps il n'y en a que pour les Quake-like et les jeux de stratégie temps réel ? Si on m'avait dit ça quand, il y a presque dix ans maintenant, je m'éclatais innocemment sur Doom et Command & Conquer j'aurais sauté au plafond. Je vous jure, l'aridité créative des développeurs commence à me rendre mal à l'aise. Vivement que vous leur chourriez leur place. Cela dit, je suis bonne poire et dès la cinématique d'intro, j'ai oublié mes ressentiments. Pourtant, d'ordinaire je les zappe, mais celle-ci pose d'emblée une ambiance qui fonctionnera tout au long du jeu. C'est de la science-fiction assez inspirée de BattleTech : trois frères, des têtes brûlées, pilotes de robots gigantesques (ici appelés des Combots), sont engagés dans un conflit interplanétaire. Le destin veut qu'ils soient séparés, et voici les trois frères qui s'entredéchirent, chacun dans un camp différent. Le scénariste aura au moins lu Shakespeare. Le jeu est donc divisé en trois campagnes (on nous annonce que leur difficulté est croissante, ce qui est malheureusement faux), et ces trois séries d'une douzaine de scénarios vous mettront successivement dans la peau de chacun des frères ennemis. L'excellente idée de narration, c'est que toute l'aventure, y compris les debriefings, est racontée au passé. On a ainsi l'impression de réécrire une page de l'Histoire galactique, de revenir sur les traces d'une légendaire épopée. Ça donne beaucoup d'intensité à l'histoire qui sert de squelette aux campagnes… ce qui est assez exceptionnel pour mériter d'être signalé. De toute façon, raconter une histoire future au passé, c'est toujours une bonne idée.

Metal Annihilation

Le premier sentiment est que les concepteurs ont été très influencés par Total Annhilation (j'appellerais ça une saine influence). Il y a tout d'abord une parenté graphique certaine, mais on est tout de même loin de l'austérité de TA. Dans le jeu lui-même, c'est surtout la gestion des ressources et l'utilisation de l'unité de base, les « hoovercars » (l'unité ouvrière, l'équivalent des bons vieux péons de Warcraft) où l'on retrouve beaucoup d'éléments de TA. Ces hoovercars ont non seulement pour fonction de récolter certaines ressources, mais aussi de construire, et surtout de réparer. Il est primordial de construire ces ouvriers par myriades et d'en consacrer un bon tiers à patrouiller sur le territoire que vous contrôlez, à la recherche d'unités ou de bâtiments à réparer. Tout cela donne vite à vos bases, comme à celles de l'ennemi, des allures de fourmilières. Lors d'une attaque, voici les hoovercars qui grouillent



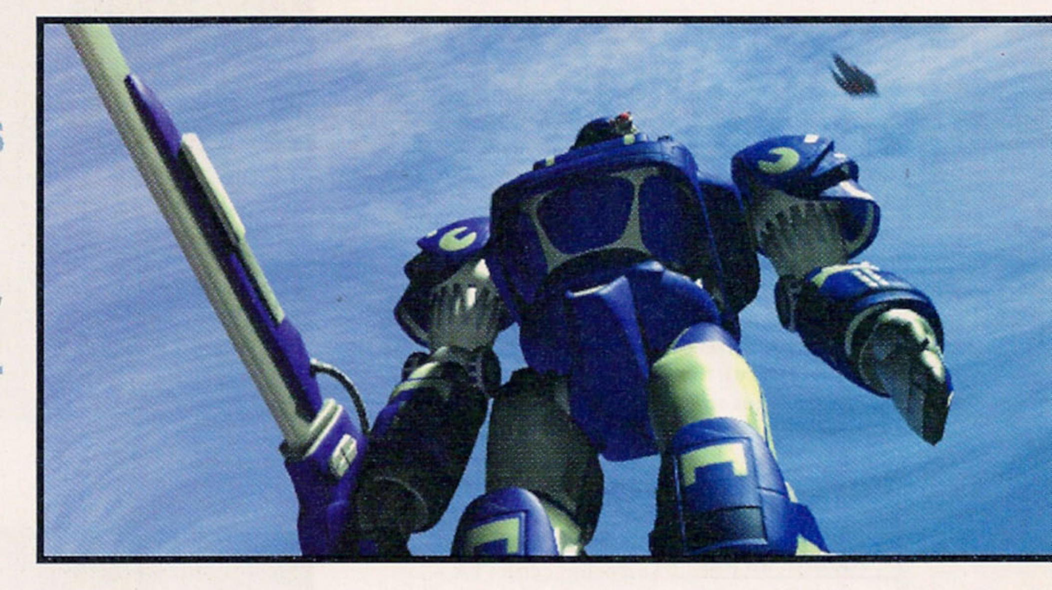
Entre chaque mission, après une longue narration historique, arrive un briefing toujours trop succinct et avare de détails.





JOUABLE SUR PII 300
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR ZONO ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU

Détachez **l'un de vos bras et piquez** celui de l'adversaire... **L'ordinateur**, lui, ne **s'en privera pas.**



de partout, s'agitent frénétiquement, s'agglutinent autours des bâtiments en flammes, suivent les unités touchées et les réparent en même temps que celles-ci combattent. Ces hoovercars se soignent même entre eux... Là on dirait vraiment deux abeilles qui se tapent la discute au milieu de la ruche.

Pas de bras, pas de wonderbra

Mais la première vraie idée originale réside dans l'introduction de ces unités Mechwariors, ces Combots comme ils les appellent. Déjà, leur échelle de représentation laisse rêveur : ils sont 30 fois plus volumineux qu'un lance-missiles. Leur puissance est évidemment proportionnelle, et il faut des dizaines d'unités conventionnelles pour en venir à bout. Mais surtout, les Combots se fabriquent à partir de pièces détachées. On a le choix entre des dizaines de torses, jambes et bras, aux caractéristiques et fonctions distinctes. Finalement, on construit ses Combots sur mesure, pour élaborer une stratégie : des robots fragiles mais à grande puissance de feu pour rester à l'arrière et tirer missiles et rayons énergétiques ; des robots blindés armés de haches gigantesques pour faire bouclier, servir d'unités d'assaut et éventrer les lignes de défense ennemies. Il est d'ailleurs possible de donner des consignes aux unités pour qu'elles attaquent spécifiquement au corps à corps, à distance, ou même pour qu'elles ne tirent pas (très utile quand elles sont sous la protection d'un champ d'invisibilité), etc. Toujours plus marrant : durant les combats, ces robots peuvent perdre un ou deux bras sous les coups ennemis. Vous pouvez alors récupérer votre membre à même le sol et repartir au front. Et plus vicelard encore, si vous avez tranché le bras d'un robot ennemi et que l'arme qui se trouvait dans ce bras vous intéresse, vous pouvez détacher l'un de vos membres et piquer celui de l'adversaire (l'I.A. ne se gêne pas pour le faire). C'est d'ailleurs une autre utilisation des hoovercars : ils peuvent récupérer des pièces de robot pour les apporter jusqu'à votre base. Aussi, si un hoovercar tombe nez à nez avec une pièce de robot lors de sa patrouille, il prend seul l'initiative d'arrêter sa ronde pour apporter cette pièce à votre base (à l'inverse, il ne déviera pas de sa route pour aller chercher une pièce qui se trouve à un mètre de son chemin, ce qui est regrettable). Quand vous récupérez ces pièces ennemies, la technologie entre alors vraiment en compte. Chacun des trois camps possède des spécialités distinctes : MilAgro est spécialisé dans les armes de contact, Neuropa dans la vitesse, le camouflage et les armes à longue portée, et Rimtech est un camp équilibré, donc moyen en tout. Mais en récupérant des parties de robot de l'autre camp, vous pouvez effectuer des recherches qui vous permettront de fabriquer à votre tour les armes que l'on braquait sur vous.

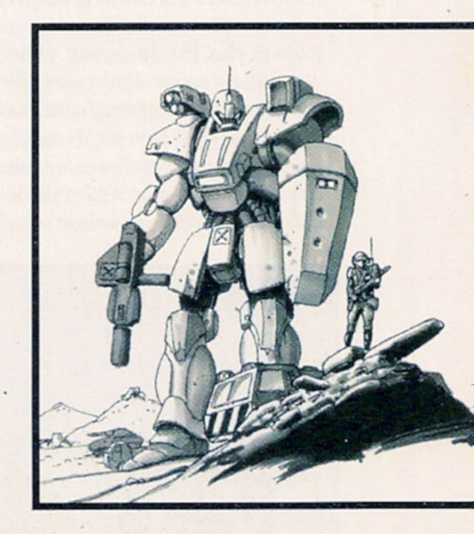


Lors d'un assaut, une tactique peut consister à assister ses Combots d'hoovercars qui les repareront en direct... En revanche, il y a beaucoup de casse parmi ces unités.





Les combats de robots sur lesquels on peut zoomer, sont d'une telle beauté que l'on ne se lasse pas de les admirer.



Équilibré et riche en fibres (de carbone)

Face à ces robots, ne sont proposées qu'une poigné d'unités conventionnelles différentes. Pourtant, elles sont parfaitement complémentaires et je ne reprocherai pas leur petit nombre, mais plutôt l'absence d'une unité à très longue portée. Elles sont bien sûr très faibles face aux Combots, mais malgré ces différences de puissance délirantes, le jeu reste équilibré, et ce grâce à une nouvelle idée... Les cartes sont divisées en trois plans : la surface, des bases en orbite, et le sous-sol. Or, il y a deux sources d'énergie. L'énergie solaire arrive en flux continu, mais les capteurs sont fragiles, peu productifs, et doivent être placés en orbite. La lave, elle, est plus riche et se trouve en abondance dans le sous-sol.

Or, les Combots ne peuvent pas aller en sous-sol (logique, ils sont trop gros pour parcourir les galeries). Ainsi, lors de vos premières parties, vous ne manquerez pas de commettre la même erreur que moi en nettoyant le ciel et la surface de la planète, vous réservant le sous-sol pour un dernier assaut massif. Mais tandis que vous vous croyez maître des deux tiers du monde, voici qu'un élévateur sort du sol, au beau milieu de votre base... et qu'une centaine de petits chars en émergent à la queue leu leu pour vous ruiner la vie (on a vraiment là la sensation de s'être assis sur une fourmilière) ! Il est donc extrêmement important de maîtriser le sous-sol et l'on devient vite cinglé à devoir tout diriger, sur trois plans simultanément !



Tiens, je me mets à la guitare en ce moment et j'ai écrit tout ce test en DO#. Tsss... je suis sûr que personne ne s'en était rendu compte.

Horizontalement (en deux lettres) : vedette du jeu

Oui, je suis dans ma période mots croisés (eh oui, il me faut une copine d'urgence). La réponse, c'était « I.A. ». Incroyable, leur Intelligence Artificielle ! Non seulement l'ordinateur utilise les mêmes tactiques qu'un humain ; il se replie, se fixe des objectifs (au lieu de partir dans tous les sens), attaque en groupes coordonnés, etc., mais en plus, il bénéficie de tous les avantages d'un ordinateur : il peut diriger des centaines d'unités en même temps, et ce sur les trois plans à la fois, et surtout optimiser l'exploitation de ses sources d'énergie. Je ne vous explique pas comment moi, l'humain, je suis lessivé : je n'ai jamais affronté un programme aussi laborieux à battre. « Laborieux », c'est vraiment le mot. Car il n'y a pas, pour survivre et finalement arracher la victoire, mille manières de procéder. D'abord, il faut être rapide comme l'éclair. L'ordinateur produit ses unités à une cadence de production effarante. Pour lui faire face, il n'y a qu'à essayer de le suivre. Préparez-vous donc à agir à toute vitesse et simultanément sur les trois plans (orbite, surface et sous-sol). Construisez ces « hoovercars » à la chaîne et envoyez-les immédiatement construire de nouvelles usines qui serviront à en produire toujours plus. Par-dessus tout, blindez-vous. L'ordinateur ne vous laissera aucun répit et n'aura de cesse de venir ébranler vos défenses par paquets d'unités toujours plus gros et mieux armés (car bien sûr, il vous pique vos technologies). Construisez des tourelles et ordonnez à vos « hoovercars » de patrouiller pour les réparer dès les premiers dégâts. Enfin, pour progresser, unique solution, les sauts de puce :

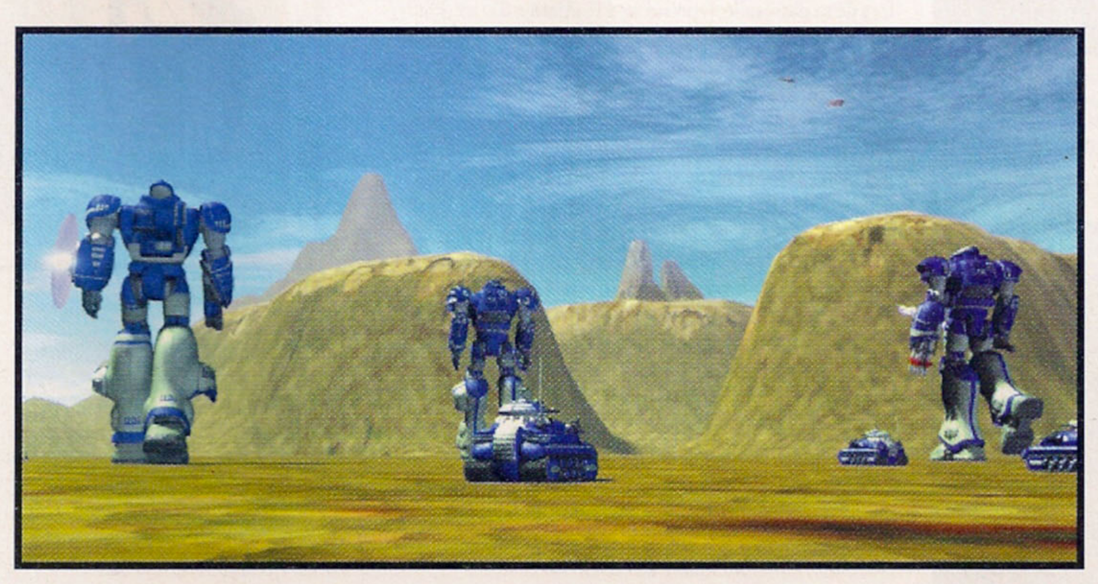




Pour une fois, la caméra est fluide et permet toutes sortes d'effets. Comme le jeu est beau, on ne se prive pas de se faire de jolis plans. Mais surtout, elle est pratique et les possibilités de passer en mode Satellite ou de tourner autour d'un relief escarpé sont extrêmement utiles.

Par **paquets** d'unités toujours **plus gros** et **mieux armés**, l'ordinateur ne se **lassera pas** de venir ébranler **vos défenses.**







faites une sortie vers une zone proche de votre base, nettoyez tout ça, repliez-vous pour vous réparer si ça tourne mal, et retournez-y en plus grand nombre. Si les symptômes persistent, recommencez en mode Facile, sans honte.

Total Conflict

C'est sûrement la seule limite gênante du jeu : l'I.A. joue fichtrement bien et les scénarios n'en finissent pas. Toutes les victoires s'obtiennent à l'arrachée, c'est épuisant... Vraiment un jeu de hard-core gamers qui aiment en baver. En ce sens, je trouve les campagnes très faiblardes. Avec l'infinie diversité des unités que l'on peut produire et la richesse de ce jeu, ils auraient pu se fendre de scénarios originaux... Eh non, il s'agit presque systématiquement de raser les trois plans... Un mode skirmish en à peine plus travaillé.





Encore une excellente idée : avant certaines missions, vous pouvez construire votre base comme bon vous semble, en temps illimité et en accéléré (mais sur une zone réduite, évidemment).



On devient **vite cinglé** à **devoir** tout diriger, sur **trois** plans simultanément : **le ciel,** la surface et le **sous-sol.**

Et si parfois les objectifs sont plus pointus (visiter un bâtiment puis partir de la planète ; détruire une unité précise), les briefings sont avares de détails, au point qu'on en arrive toujours à la même solution : tout raser. Et ça prend des heures... À cause de cela, Metal Conflict passe à côté du Mégastar. À bien y réfléchir, le jeu aurait sûrement gagné à ce que le nombre d'unités que l'on peut produire soit plus limité, qu'il soit donc plus tactique, et surtout que les scénarios soient plus malins. Qui sait, un add-on sortira peut-être dans la même veine du très regretté et jamais égalé « Opération survie » de Command & Conquer.

Oh, mais laissez-moi donc finir sur une note positive, car c'est tout de même un excellent jeu : que leur moteur graphique est bon ! Il tourne sans problème sur un PII 300 avec 64 Mo de Ram (ce qui commence déjà à se faire rare), et pourtant, chaque unité est en 3D et évolue sur une carte elle-même en 3D.

Les animations des robots sont simplement magnifiques... Dommage qu'il y ait très vite un grand nombre d'unités à l'écran et qu'on doive suivre tout ça avec une caméra aussi éloignée que possible. Il est aussi possible de faire tourner cette caméra dans tous les sens, de changer son inclinaison, depuis une vue rasante et en gros plan jusqu'à une vue satellite. Quant à l'interface, elle permet de faire à peu près tout ce que l'on veut, avec un système de Way Points bien foutu, ou la possibilité de programmer ses constructions et productions à l'avance. Quelques tâches répétitives ne nous sont cependant pas épargnées ; il eut été malin, par exemple, de demander aux hoovercars de reconstruire automatiquement les bâtiments détruits.

Dans le monde très saturé des jeux de stratégie temps réel, Metal Conflict est l'un des rares élus à avoir une raison d'exister.

En sous-sol, les foreuses permettent de dessiner vos galeries comme bon vous semble et d'accéder au camp ennemi au travers de n'importe quelle cloison.

Pourtant, la faiblesse de ses scénarios, combinée à une I.A. qui laisse sans répit, donne le sentiment que les parties solo ressemblent tristement à une émulation de mode multijoueur, le plaisir d'affronter des humains en moins. Je pressens cependant pour ce jeu des qualités exceptionnelles en réseau... Rendez-vous est donc pris à la rentrée, dans les pages rézo.

monsieur **pomme** de terre

En Deux Mots

Une réussite technique totale, un jeu qui fait bien plus qu'amener sa pierre à l'édifice de la stratégie temps réel. Des tonnes d'idées neuves, un moteur d'excellente qualité, une I.A. exemplaire et un gameplay fignolé avec amour... Tout cela est malheureusement desservi par des scénarios bien pauvres et laborieux.

- **+ I.A., moteur graphique et interface : une grande réussite technique**
- **+ D'innombrables innovations**
- **– Les scénarios sont faibles, les missions n'en finissent pas**

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
92	90	87

ALIEN NATIONS

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM



Ce jeu de stratégie temps réel s'inspire directement de Age of Empires (en dix fois moins beau), et pour certains points de The Settlers : dans des décors champêtres, on développe sa petite ville, on fait travailler sa main-d'œuvre en la spécialisant pour certaines tâches (coupe du bois, taille de la pierre...), on fait de la recherche pour avoir accès à de nouvelles technologies, puis on construit des casernes pour se défendre, des ambassades pour papoter et commercer avec ses voisins. Trois races sont disponibles, elles sont assez différentes en apparence mais finalement identiques dans la pratique. Le graphisme n'est pas vilain, il est juste un peu dépassé, sans originalité, et se répète très souvent. Le jeu en lui-même n'a pas un bon rythme, il faut des heures à chaque mission pour développer un minimum sa base, alors on baille, on s'étire, on va se chercher un café en espérant qu'au retour, les tailleurs de pierre auront ramassé assez de cailloux pour finir la construction d'un quelconque bâtiment. Pas assez mauvais pour en être rigolo, pas assez bon pour soutenir la comparaison avec les ténors du genre, Alien Nations est un jeu bien morne. Les développeurs ont essayé d'égayer la chose en nous faisant fabriquer des gâteaux au chocolat ou des sucettes, youpi, mais non, vraiment, y a rien à faire, ce jeu ne mérite pas qu'on s'y attarde plus que le temps qu'il vous a fallu pour lire ce court test.

Ackboo

ARCATERA

AVENTURE/RÔLE POUR GRAND PUBLIC DOUÉ D'UNE GRANDE PATIENCE - PC CD-ROM

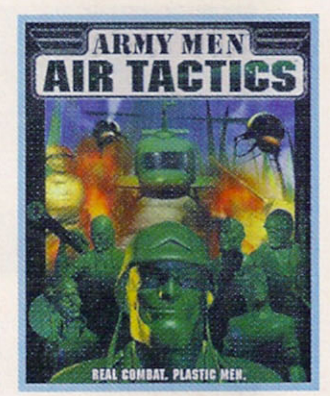


Fishbone se penche sur mon écran : « Une nouvelle aventure Cryo ? » C'est le troisième à me faire la remarque. La réponse est non, mais ça y ressemble beaucoup… rien que cette commune débauche de cinématiques non-interactives. Elles sont belles d'ailleurs. Pourquoi tous ces gens ne font-ils pas des dessins animés plutôt que des jeux ? Parce que sorti des cinématiques… catastrophe. C'est une aventure teintée de jeu de rôle. On se balade dans des décors fixes. On balaye l'écran avec son curseur à la découverte de zones interactives. L'interface a été conçue par un type qui n'a pas dû jouer à un jeu vidéo depuis 1980. Oh, le tordu que ce doit être ! Rien que pour attraper un objet, il faut cliquer dessus, entrer dans un menu et choisir « prendre ». Puis il faut le transférer dans votre inventaire. Youhou ?!… Eh ? Raymond ? Tu sais de quand ça date, le drag & drop ? Ça n'est qu'un exemple, évidemment, et toute l'interface est à foutre au feu. Et c'est lent. En plus, on se perd tout le temps, les décors n'étant jamais montrés sous la même orientation. Alors on se trompe de direction, et on se paye un chargement pour rien, et encore un pour retourner sur ses pas, jusqu'au chargement de trop, celui qui fait dire : « Assez ! »

monsieur pomme de terre

ARMY MEN AIR TACTICS

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

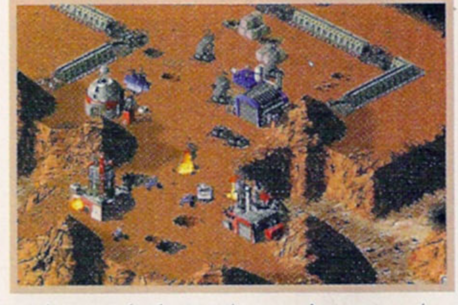


Les soldats en plastique n'en finissent pas de revenir sur nos PC : 3DO décline le concept sous toutes ses formes. Cette fois, vous commandez un hélico qui devra assurer des missions de sauvetage et d'attaque. La maniabilité très simple assure une prise en main rapide. La difficulté progressive est adaptée à tous les joueurs, et nul ne devrait rester coincé. Le produit propose des challenges faciles pour vous amuser sans vous prendre la tête. Le résultat est là : on passe un agréable moment dans des décors qui vous conduisent aussi bien à voler autour d'une salle de bain qu'entre des montagnes. Le graphisme est agréable sans être fantastique. Les missions, souvent rapides, sont suffisamment variées pour ne pas vous ennuyer. C'est un bon petit jeu qui ne casse pas des briques, mais qui reste sympa pour un moment de détente.

Kika

MAYDAY

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Prenez Red Alert, intégrez des campagnes uniquement tactiques, ajoutez un soupçon de gestion avec un écran de recherche et vous obtenez Mayday. Lancez-le et choisissez parmi les trois camps prêts à s'entretuer pour la conquête de la planète. À chaque début de niveau, on vous alloue une somme qui s'organise toute seule durant les missions (pas de ressources à gérer) pour construire et réparer vos unités. En revanche, la capture d'un bâtiment adverse ou sa destruction vous donnent des bonus. A priori, le principe s'annonce plutôt sympa mais dans la réalisation, on est loin d'atteindre des sommets. Les missions intéressantes sont cassées par un pathfinding mal géré, les unités complètement stupides, et leur sélection malaisée. Le résultat, c'est un jeu bancal doté d'un graphisme antédiluvien. Ne serait-ce qu'avec une I.A. beaucoup mieux adaptée, le produit aurait pu plaire.

Kika

Alien Nations

TOURNE SOUS WIN 95/98
JOUABLE SUR P233, 32 MO RAM
ÉDITEUR JOWOOD
DÉVELOPPEUR NEO AUTRICHE
TEXTE ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 3



60 TECHN — 60 DESIGN — 55 INTÉRÊT

Arcatera

TOURNE SOUS WIN 95/98
JOUABLE SUR PII 300
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR WESTKA ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1



40 TECHN — 85 DESIGN — 50 INTÉRÊT

Army Men Air Tactics

TOURNE SOUS WIN 95/98
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR 3DO
DÉVELOPPEUR 3DO ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 4

50 TECHN — 60 DESIGN — 67 INTÉRÊT

Mayday

TOURNE SOUS WIN 95/98
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR BORIS GAMES, JOWOOD AUTRICHE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1 À 6

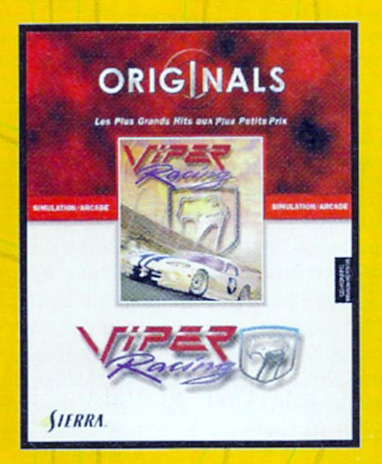
40 TECHN — 51 DESIGN — 47 INTÉRÊT

budget

par Ivan le Fou

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Enfin l'été. Pour nous aussi il était temps : les cernes, la chaleur, la tension, la susceptibilité, la teneur en Pastis... tout commençait à augmenter dangereusement au sein de la rédaction. Mais bon, si entre les baignades à Bainbouche-les-galets et les Balunga (cf. la vidéo du CD ce mois-ci) endiablées au Pacha Night, vous trouvez le temps de vous ennuyer, si vous avez plus de temps libre que de flouze, pensez donc aux jeux Budget de l'été. Hasard du calendrier, c'est un peu le spécial Eidos ce mois-ci. Mais ça tombe pas plus mal, puisque vous pourrez bénéficier de l'opération « Chasseurs de hits » : pour l'achat de deux jeux de la collection Premier (99 F chaque), Eidos vous envoie un bon d'achat pour un troisième (voir sur les boîtes les modalités de l'opération et les jeux concernés). Pour conclure, je vous rappelle mon « Top Budget » de ces 3 derniers mois : le génial Commandos : Derrière les lignes ennemies (99 F, Premier Collection), le brillant Dark Project : La Guilde des voleurs (99 F, Premier Collection), l'excellentissime Warzone 2100 (99 F, Premier Collection), l'indétrônable Monaco GPRS 2 (99 F, Collection Classique) et le grandiose Freespace 2 (49 F, Media Pocket de Luxe).



Viper Racing

99 F, Collection Originals de Sierra, Pentium 233 + carte 3D

Ah ça, mais en voilà un bien beau jeu de ouature, ma p'tite dame. Oui, bien sûr, l'est pas jeune-jeune hein, mais c'est d'la bonne simulation quand même. Pis y a du boulot, faut pas croire, hein : on vous l'a réglé tout nickel. Z'allez voir, ça tape : pensez donc, mais bien sûr qu'elle suffira vot' Voodoo2, ma p'tite dame. En 800x600 avec tout le tremblement des détails, vous sentirez même pas le processeur. Ah non, tout de même, pour ce prix-là, on n'a pas pu régler l'impression de vitesse : ça reste moyen-bien, ça tape pas le Mégastar. Mais que voulez-vous, déjà comme ça, c'est pas facile hein : du sérieux, même que Porsche Challenge à côté, c'est pour les gamins. Enfin, c'que j'en dis, moi, c'est pour vous Madame Ferrari, hein...
(88 % dans Joystick n° 100)



Soul Reaver

99 F, Collection Premier d'Eidos, P200 + carte 3D

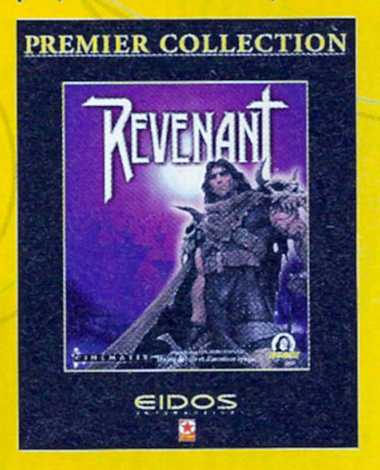
Encore une histoire de morts-vivants, c'est à la mode ces temps-ci. Contrairement à Vampire, testé plus tôt dans ce magazine, Soul Reaver est un jeu de plate-forme. Classique par bien des aspects (combats, concours d'acrobatie, puzzles à résoudre, etc.), il innove pourtant en vous proposant la possibilité de naviguer entre deux mondes parallèles (plan réel et éthéré) : si vous êtes bloqué dans un plan, il existe peut-être une solution dans l'autre ? L'ambiance est assez sombre (les vampires sont cruels et revanchards, c'est bien connu) et le seul vrai défaut de Soul Reaver, c'est le système de sauvegarde par bornes, typique du gameplay PlayStation.
(84 % dans Joystick n° 108)



Commandos : Le sens du Devoir

99 F, Collection Premier d'Eidos, P200

Après la sortie en Budget de Commandos : Derrière les lignes ennemies il y a quelques mois (rubrique Budget de Joystick n° 114), voici venir son add-on. Enfin, add-on n'est pas le terme exact puisque Le Sens du Devoir est indépendant : il ne nécessite pas de posséder le premier opus pour jouer. Ce « Stand Alone » apporte 8 nouvelles missions, particulièrement longues et complexes : le nombre est un peu décevant vu le prix, mais en termes d'heures de jeu, ça reste correct. Sinon rien à signaler : le graphisme et le gameplay sont toujours excellents.
(85 % dans Joystick n° 104)



Revenant

99 F, Collection Premier d'Eidos, Pentium II 300

Soyons fous, c'est l'été, osons les jeux qui ne prennent pas la tête. Revenant est le titre Budget parfait : très beau, très fun avec des combats temps réel le rapprochant d'un « Baffez-les tous » et plein de sorts spectaculaires, c'est un petit jeu de rôle sans prétention. À 300 F on faisait bof, à moins de 100 F, on fait yes. Certes l'histoire est ultra linéaire et c'est en général diablement peu interactif, certes les temps de chargement sont un peu lourds, mais globalement Revenant fait passer un très bon moment (et il y a même un mode réseau).
(82 % dans Joystick n° 109)



MSi reprend LES BONNES idées

Amateurs de BeOS, Linux et Windows 2000, réjouissez-vous ! Après la BP6 d'Abit et ses deux Celeron, MSI lance la MS-6321 sur le marché, une carte équipée de deux sockets 370 pouvant accueillir deux Pentium III Coppermine ou deux Celeron. Le tout à des vitesses qui peuvent atteindre le Giga Hertz. Le chipset est un VIA 694X qui supporte entre autres l'AGP 4X, la SDRAM 133 MHz et l'Ultra DMA66. MSI propose aussi avec ce modèle un système d'overclocking simple d'accès et un contrôle des défaillances hardware par LED très pratique pour savoir d'où viennent les pannes. Ça évite de compter les bips d'erreur sur ses doigts et les informations données sont plus complètes. Bref, de quoi se monter une station de travail bi-processeur sans se ruiner, avec une carte mère de chez Tyan par exemple.

Édito

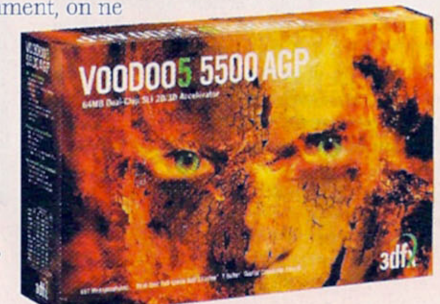
Doc Caféine

Ça y est, l'été est là. Les vacances, la plage, les températures qui font planter le moindre PC overclocké... Enfin le temps de finir, voire de commencer tous les jeux dont on n'a pas pu profiter pendant l'année (pour ceux qui ne partent pas faire trempette loin de leur PC et qui ont des vacances). Bref, le pied. Sauf pour ceux qui veulent acheter du matériel. Les questions existentielles restent les mêmes : quelle carte graphique acheter ? Quel chipset choisir pour sa carte mère ? Comment tenir jusqu'à la sortie du « Seigneur des Anneaux » au ciné en 2001 ? Comme tous les mois, la rubrique Matos vous aide dans tous les domaines. Bon, enfin, presque tous... Les pingouins aussi ont leurs limites.



3dfx a eu des soucis avec ses Voodoo5

L'ex-leader du marché 3D a eu quelques sueurs froides ces dernières semaines avec un bug découvert au dernier moment sur sa gamme de V5 5500 toutes neuves. Du coup, la sortie a été retardée de 15 jours aux États-Unis et les cartes qui se dirigeaient déjà vers les distributeurs rappelées. Le constructeur n'a pas communiqué sur la nature exacte du problème, mais après test de tous les modèles fabriqués, il paraît que quelques cartes seulement présentaient un réel défaut. Apparemment, on ne rigole pas avec le département de l'assurance qualité chez 3dfx, et c'est tant mieux.
J'en profite pour rappeler ici que les problèmes qui ont touché et touchent encore les GeForce 1 (plantages divers et variés) n'étaient pas du ressort de Nvidia, mais des fabricants de cartes mère qui n'ont pas respecté les spécifications électriques du bus AGP. Maintenant, si on apprend un jour que Nvidia ment sur ce coup-là, ils seront lapidés sur la place publique, c'est évident. Non mais alors.



CARMACK et les cartes 3D

Le père des jeux 3D modernes, créateur de Doom et des Quake pour ceux qui reviennent de Mars, a prêché la bonne parole récemment. Il a donné son avis sur les cartes 3D du marché disponibles actuellement ou très bientôt. Il n'a pas fait ça par pure gentillesse, oh non. Visiblement, sa boîte e-mail explosait sous ce genre de questions...
Pour résumer sa pensée qui s'étale sur 3 bonnes pages Web, il trouve que Nvidia domine les doigts dans le nez les autres chips du marché, que ce soit en technique pure ou en qualité de drivers. La GeForce est sa carte de base pour la création de son prochain moteur 3D (qui sera celui de Doom III). Seul concurrent à l'horizon si tout se passe bien selon lui : ATI, avec le Radeon256.
Il pense que 3dfx va faire mal côté performances avec la V5 6000, mais que ça sera ultra cher et surtout que ça ne va pas durer longtemps ; dès que les jeux utilisant les nouvelles technologies (T&L) vont arriver, en fait.
Et pas sous forme de simple option mais au cœur même du moteur 3D, comme l'a déjà annoncé Epic pour son nouveau projet (qui remplacera le moteur d'Unreal).

Pixar se paye la tête de Nvidia



Un conseil : ne jamais utiliser « Pixar-like » pour définir la qualité de votre carte 3D. Visiblement, ça énerve certaines personnes chez Pixar, la société de Steve Jobs responsable de la création des « Toy Story » et autre « 1001 Pattes ». Un des employés s'est « payé » le communiqué de presse de Nvidia qui faisait référence à la puissance de la GeForce2 GTS, annonçant des animations presque dignes de celles de Pixar. Cela prouve qu'il y a au moins un autre type sur Terre allergique au marketing 3D à haute dose... En gros, il explique, preuves à l'appui, dans un post de newsgroup que les « singes » du marketing feraient bien de se calmer et que leur puce est 800 000 fois moins rapide que nécessaire pour produire une image approchant celles de Toy Story. Ça calme.

Un come-back pour Rendition ?

À l'époque de Quake 1, une société américaine nommée Rendition était censée devenir le leader incontesté du nouveau secteur de la carte 3D sur PC. Basé sur une puce nommée Verite, leur carte fut la première à faire bénéficier Quake de l'accélération 3D. Un choix que Carmack regretta plus tard en expliquant les difficultés de programmation que posait ce chip. De plus, le Verite était un escargot sous DOS, qui représentait encore l'OS de base pour 50 % des jeux. Et surtout, une société inconnue du nom de 3dfx sortit à cette époque la Voodoo 1 (quelques semaines après) et finit d'enterrer ce constructeur dont les produits suivants furent assez décevants. Le rachat de Rendition par le constructeur de mémoire Micron leur a permis de sauver leur peau et d'entrer dans une longue phase de R&D pour développer de nouvelles technologies. Manque de chance, ces dernières semblent plutôt aboutir à un chipset intégrant une partie vidéo plus de la RAM embarquée, et non à un processeur haut de gamme comme on pouvait l'espérer. Dommage, les rumeurs des mois précédents laissaient vraiment espérer le contraire, et avec le retour sur le devant de la scène d'un autre vétéran ce mois-ci (PowerVR), c'était plutôt crédible.



ATI a les poches PERCÉES

L'action de la société canadienne a pris un –40 % dans les dents ce mois-ci. Tout ça car les dirigeants d'ATI viennent d'annoncer qu'ils seront loin de faire les résultats envisagés par les analystes. Ces derniers sont vraiment trop mauvais, du reste ; on dirait les gars de la météo (ok, c'est méchant ça, pour les deux partis). Ils avaient prévu 13 à 14 cents de bénéfices par action et ATI prévient que la réalité sera plutôt du style 7 à 8 cents de PERTES par action... Ouille. ATI accuse une pénurie mondiale de composants pour PC, le changement vers une nouvelle gamme de produits et une concurrence sans pitié qui les oblige à vendre avec des marges très réduites. Sans oublier les rachats de plusieurs sociétés comme ArtX (les fournisseurs de la puce graphique de la prochaine console de Nintendo). Il serait bon pour eux que le Radeon256 sorte rapidement, ça devient urgent, là.

La collection Nvidia 2000



La famille des GeForce2 va s'agrandir dans les prochaines semaines, c'est certain. Ce mois-ci, on devrait voir arriver le NV11, nom de code d'une puce censée venir se placer dans l'entrée de gamme de Nvidia. Cela s'appellera GeForce2 MX et techniquement, cela se rapproche assez de la version GTS. A priori, la différence sera au niveau du nombre de pipelines pour traiter les pixels, qui seront divisés par deux. On retrouve donc une GeForce « classique » avec en plus le nouveau moteur de Transformation & Lighting et les fonctions de pixel shader. Cerise sur le gateau, la gestion du DualHead, histoire de concurrencer Matrox dans la foulée. Le but est évidemment de proposer une carte à un prix très compétitif qui intègre le T&L, plutôt destiné aux assembleurs de PC, pour faire des configurations intéressantes mais pas trop chères. Cela remplacera donc cette – il faut bien le dire – « grosse daube » de Vanta, ou encore le TNT2 « castré » M64. Cadencé à 175 MHz, ce NV11 n'a rien pour faire baver les possesseurs de GeForce DDR en fait, puisqu'il sera équipé de RAM SDR à 166 MHz, ce qui risque de vraiment brider les performances. Pour favoriser l'adoption des technologies mises en place par la marque, Nvidia préparerait aussi un programme dédié aux développeurs de jeux. Sous le nom de code NV15BR (BladeRunner ?) se cacherait un kit de développement plus complet et une carte de type GF2 GTS pour les aider à exploiter les capacités des produits Nvidia dans leurs prochains logiciels (jeux surtout, mais également applications professionnelles). Ce projet serait aussi étroitement lié aux développements de jeux sur X-Box. Plutôt bon à savoir, puisque cela sous-entend plus de produits tirant réellement parti des GeForce et de ses descendantes à moyen terme. Autre nouveau rejeton : le NV15GL, qui viendra remplacer le Quadro. Annoncé normalement fin juillet, on devrait retrouver le même partenaire exclusif de Nvidia pour ce type de produit, à savoir Elsa. Le marché visé est celui des stations de travail 3D d'entrée de gamme. Le BIOS et les drivers de ce type de carte sont en fait optimisés pour travailler avec des applications comme Lightwave, 3DS Max, etc. Une rumeur intéressante rapporte enfin que Nvidia commencerait également à avoir des chips Infineon DDR qui fonctionnent à 200 MHz (donc 400 en DDR contre 166/333 MHz actuellement), ce qui sera pratique pour avoir des GF2 vraiment beaucoup plus puissantes que les GF classiques. Mais mystère pour savoir quand ils seront utilisés. Pour les curieux, le NV20 devrait être annoncé au salon Comdex d'automne (qui se déroule à Las Vegas), dans quelques mois. Ils ne s'arrêtent donc jamais ces gens-là ?



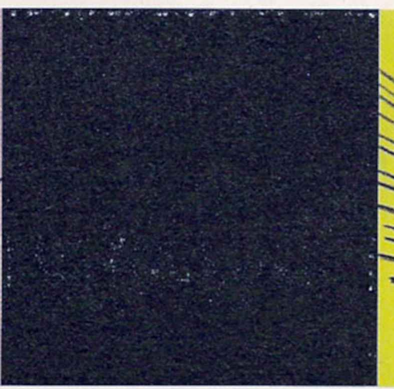
Apprenez À CODER avec Nvidia

Pour ceux qui sont intéressés par la programmation et qui caressent le rêve d'être un jour développeur de jeux vidéo, Nvidia propose quelques aides sur son site. Une partie est en effet dédiée à l'exploitation des différentes possibilités des modèles de processeurs que la société commercialise. Non seulement certaines de ces démos techniques sont très jolies à regarder, mais surtout, elles sont disponibles avec leur code source. Cela permet ainsi à ceux d'entre vous qui veulent faire des progrès dans ce domaine de voir comment sont conçus des effets 3D comme le bump mapping, les ombres volumétriques, ou encore la gestion des lumières hardware sur GeForce. La page en question se trouve à l'adresse http://www.nvidia.com/Developer.nsf, au menu « Demos & Effects ».

PREMIERS tests de Radeon256

Pas facile la vie de chip nouveau-né, c'est évident. Une pré-version de Radeon256 a déjà été testée par un magazine allemand qui a publié quelques chiffres succincts sur Internet. En résumé, malgré le fait que la carte et les drivers soient loin d'être des produits finalisés (176 MHz pour le prototype contre 200 dans la version définitive), les performances sont prometteuses : du niveau de la GeForce2 GTS dans plusieurs tests, ce qui laisse entrevoir à terme des performances supérieures au fleuron de Nvidia. Cela dit, d'autres benchs étaient étonnamment décevants et il faudra évidemment attendre le produit fini pour juger. ATI a réellement intérêt à réussir son coup, avec surtout des drivers solides dès la sortie de la carte. Annoncer qu'il n'y aura jamais de drivers Windows 2000 pour la Rage Fury Maxx a déjà sérieusement terni leur image auprès des rares fans « hard-core gamers » de la marque...







AMD lance SES NOUVEAUX BÉBÉS

Le Thunderbird, nom de code d'un processeur qui est en fait une évolution de l'Athlon, est sorti début juin dans des versions allant de 750 à 1 GHz. Cette puce intègre 256 Ko de cache interne à la même fréquence que le cœur du processeur, ce qui remet ainsi techniquement AMD au niveau du Pentium III côté fiches techniques. De toute façon, même l'Athlon normal faisait jeu égal avec le PIII sans cette mémoire (il dispose de 512 Ko externes au processeur, mais à la moitié de la vitesse du chip). On attend donc beaucoup de cette nouvelle version côté performances.

À noter qu'il y aura deux versions différentes de ce processeur : une sera fabriquée à base d'aluminium dans l'usine AMD américaine, et l'autre plus avancée basée sur la technologie cuivre qui sortira de l'usine allemande toute neuve de Dresde. Les deux seront uniquement disponibles au format socket A (et non pas Slot A) dans le commerce. Côté prix, les tarifs revendeurs par lot de 1 000 restent élevés pour les hauts de gamme : 7 000 F pour le 1 GHz et 5 400 F pour le 950 MHz par exemple. En 750 MHz et 800 MHz, on tombe respectivement à 2 300 et 2 600 F, ce qui est très intéressant. L'autre petit nouveau est le Duron dont je parlais le mois dernier. Je vous rappelle que ce chip est là pour concurrencer les Celeron d'Intel sur le terrain du rapport qualité/prix. Basé sur l'Athlon avec de la RAM cache intégrée, ses performances s'annoncent très bonnes. Les trois modèles disponibles sont des 600, 650 et 700 MHz. Un 750 MHz est prévu pour bientôt. Le 600 MHz devrait coûter dans les 800 F, le 650 1 100 F, et le 700 seulement 1 350 F (toujours au prix revendeur). Dommage que le dollar ne soit plus à 5 F mais ça reste très alléchant tout ça !

Une souris sans BouTONS

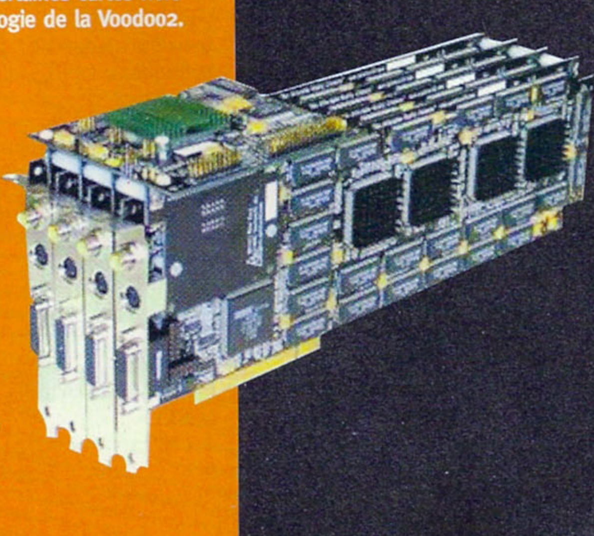
Les dernières rumeurs concernant Apple font état de l'apparition sur une prochaine gamme de machine d'une souris sans boutons. Oui, oui, sans trucs à cliquer. Il faudra juste la presser, la frapper, la gigoter pour que ça clique. Plus sérieusement, elle sera configurable par software comme les touchpads des portables Apple actuels. Elle sera aussi sans fil et optique. Je vois d'ici l'air amusé d'Ackboo... C'est pas avec ça que les Quakers sur Mac vont être moins ridicules... Cela dit, ça n'est pas de leur faute, Steve ne leur fournit pas les bons outils !

Sony ouvre l'architecture de la PS2

C'est un peu en marge de l'actualité PC, mais voici une annonce surprenante qui pourrait bien avoir une grosse incidence sur le marché : Sony a annoncé son intention de licencier sa technologie et les processeurs de la PlayStation 2 à qui le veut. Le but avoué est de retrouver leurs chips (Emotion Engine et Graphics Synthesizer) dans le plus d'appareils possibles : setup boxes, télévisions, imprimantes voire consoles concurrentes ! Rentabiliser les coûts de création de ces puces fait partie des objectifs, mais atteindre une diffusion encore plus large de la technologie PS2 semble être une préoccupation encore plus grande, histoire d'habituer ainsi toute une génération de programmeurs à son fonctionnement le plus vite possible. À noter que Sony ne prend pas cette décision à la légère et investit plus d'un milliard de dollars pour augmenter ses capacités de production de processeurs et fournir ses premiers clients dès que tout sera en place. Preuve que Sony ne dort pas sur ses lauriers, Kutaragi (directeur des projets PS1 / PS2 et clairement un des hommes forts de Sony) présentait récemment une nouvelle version du Graphics Synthesizer, équipé de 32 Mo de RAM intégrée au cœur de la puce, au lieu des 4 Mo actuels. Cela donne un processeur équipé de 287,35 millions de transistors (dont 280 millions pour la RAM) capable de gérer un affichage de 4000x2000 pixels. Une avancée importante pour Sony, puisque ce format fait partie des hypothèses de travail pour les TV du futur (moi j'attends déjà de voir un jour les TVHD dans nos salons, mais bon...). Mais Kutaragi fait remarquer que l'on pourrait fabriquer de chouettes stations de travail avec cette puce. Tiens, pas bête ça... Ça sent même la carte vidéo Sony pour PC, tout ça. Même si l'architecture de la bête s'y prête assez peu, je pense qu'il va falloir suivre tout ça de très près.

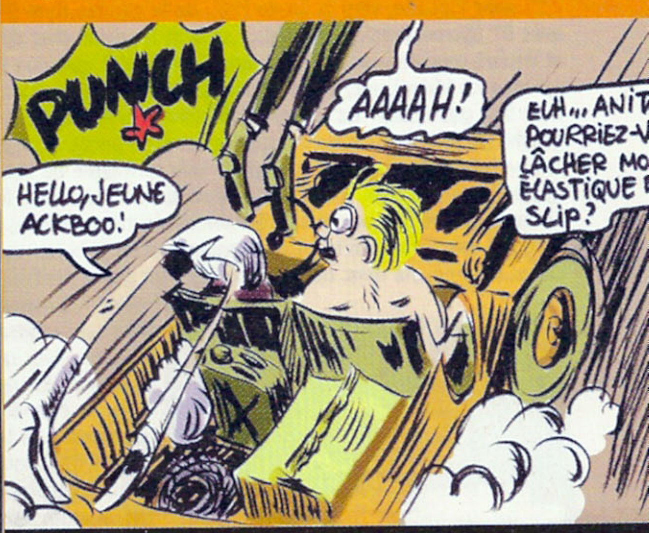
Quantum3D *MANGE du* VSA-100

On devait déjà à Quantum3D certaines cartes hors de prix basées sur la technologie de la Voodoo2. Les ingénieurs fous de cette société continuent leur partenariat avec 3dfx et préparent cette fois des cartes monstrueuses à base de VSA-100, le processeur qui équipe les Voodoo4/5 qui viennent de sortir. Eux, au lieu d'utiliser 1, 2 ou 4 VSA-100 par carte, ils en mettent 8, 16 ou 32 ! Ils sont comme ça chez Quantum3D. Fous. Bon, ne vous affolez pas, ça va coûter les yeux de la tête et c'est réservé à certaines applications spécifiques : bornes d'arcade et simulateurs professionnels surtout. Cela dit, j'ai hâte de voir la tête de leurs cartes.



Moisson *DE nouveaux* chipsets

Avec le salon Computex qui s'est déroulé à Taïwan début juin, les fabricants de chipsets ont tous présenté leurs nouveautés. Intel y a annoncé le i820E qui se différencie du i820 par une nouvelle version du chip ICH (I/O Controller Hub). L'Ultra ATA passe de 66 à 100 Mo/s, l'USB gère maintenant 4 ports et l'audio passe de 2 à 6 canaux possibles. Cet ICH 2.0 intègre aussi un contrôleur Ethernet 100 Mbits : aux constructeurs de cartes mère de choisir s'ils intègrent directement le connecteur ou obligent l'utilisation d'une petite carte supplémentaire. Cette dernière prendrait alors place dans un connecteur CNR (Communications and Networking Riser) prévu à cet effet. Asus annonce déjà un modèle nommé CUC2 au format ATX et socket 370 qui intègre 2 ports CNR, 6 slots PCI et un port AGP (4X max comme le i820). Manque de chance, le i820E continue d'utiliser de la mémoire de type Rambus hors de prix, c'est vraiment trop stupide. VIA, de son côté, annonçait l'arrivée de nombreuses cartes mère avec chipset KT133, version Socket A pour Thunderbird du KX133 qui équipe déjà les Asus K7V et autres Abit KA7. Le KM133 était aussi évoqué comme le 760 d'AMD. Ces nouveaux chipsets sont prévus pour gérer la mémoire DDR et l'Ultra ATA100 (pour les disques durs), ce qui devrait réellement booster les performances de l'Athlon et prendre facilement le dessus sur l'i820E.
Enfin, SiS présentait son modèle 730S, mais ce dernier est à réserver aux PC d'entrée de gamme à base d'Athlon et intègre une partie graphique qui ne nous intéresse vraiment pas. L'AGP 4X est tout de même géré pour utiliser une carte graphique digne de ce nom.



À LA RECHERCHE du gros Son



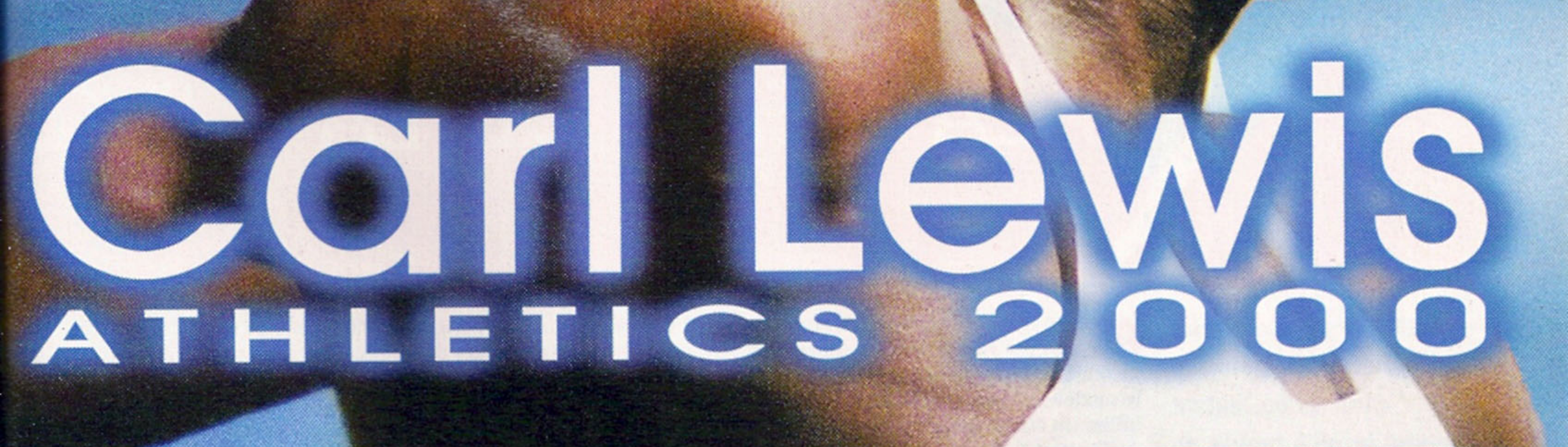
Avec l'état de mort clinique d'Aureal, on pouvait craindre une mainmise complète de Creative Labs sur le secteur de la carte sonore. Mais Guillemot, d'une part, avec sa gamme Fortissimo, et Isis d'autre part, ne l'entendent pas de cette oreille. De plus, on assiste au come-back de noms connus. L'Anglais VideoLogic s'associe en effet avec l'Américain Voyetra Turtle Beach pour distribuer en Europe une nouvelle carte nommée SonicFury. Déjà connue aux États-Unis sous le nom de Santa Cruz, cette carte dispose d'atouts intéressants. Basée sur un DSP de chez Crystal (modèle 4630 SoundFusion), elle est capable de gérer 96 canaux et 64 voix MIDI. Elle est en plus compatible avec pratiquement toutes les normes importantes : DSL (pour les sons MIDI, limitée à 8 Mo), EAX, A3D 1.0, IA3D, Sensaura, etc. Petit plus, la technologie VersaJack lui permet d'avoir une fiche qui change de fonction. Un petit clic dans le panneau de configuration du driver, et la sortie ligne se transforme en sortie numérique S/P-DIF ou encore en seconde entrée ligne. Pour finir, les drivers définitifs exploiteront le DSP pour décoder les fichiers MP3, en déchargeant totalement le processeur de la tâche. Autre « faux nouveau », Terratec. Ce constructeur allemand était déjà l'un des rares concurrents de Creative Labs, à l'époque où l'on pensait encore que Gravis et son UltraSound pouvait percer sur le marché grand public. Toute leur gamme de produits sera bientôt disponible en France, avec des cartes qui vont concurrencer un large éventail de produits (de la SB Live1024 à la solution ISIS de Guillemot). Évidemment, je mets un élevage complet de pingouins sur le coup dès que tout ça arrive. Cela dit, ne changez pas de carte pour ça, hein. 4 212 012 canaux Midi et audio, les jeux s'en tapent grave.





PowerVR POWER !

En plus du son, Imagination Technologies (ex-VideoLogic) revient en force sur le marché 3D avec l'arrivée, vers la fin de l'été, de la gamme Kyro (PowerVR3). Réalisé en partenariat avec ST Microeletronics, ce produit se veut le moins cher de sa catégorie (moins de 1 400 F) et devrait concurrencer au moins une GeForceDDR question performances. C'est en tout cas ce qu'annonce VideoLogic, et les premiers tests sur des versions alpha ont tendance à le prouver. Il ne faut pas oublier qu'en basse résolution, la PowerVR2 reste impressionnante, et vu les graphismes de la Dreamcast (équipée de cette puce), il n'est pas possible de mettre en doute le savoir-faire des ingénieurs anglais. Leur technique de rendering (« Tile Based Rendering », ce qui donne à peu près « technique de rendu par case » en français) est très particulière, du reste. En ne calculant que ce qui est réellement affiché sur l'écran, le Tile Rendering permet de mettre au point des cartes qui n'ont pas besoin ni d'un chip très rapide (110 MHz prévu), ni de mémoire chère. On trouvera donc de la SD ou SG Ram sur le premier modèle de Kyro. Petit plus de leur technique : la possibilité d'appliquer 8 textures à un objet sans massacrer les performances. Une version 64 Mo de leur carte sera disponible pour environ 250 F de plus que la 32 Mo, et ils prévoient pour la fin de l'année une évolution de ce produit, qui intégrera tous les raffinements de DirectX8 ainsi que le T&L, toujours à un prix compétitif. Surveillez bien notre site Web cet été, le test pourrait bien arriver entre deux rayons de soleil !



PRENEZ VOTRE PC DE VITESSE







17 épreuves en fond, demi-fond, sauts et lancers pour prouver que vous êtes vraiment un champion olympique, un **Mode Entraîneur** et un **Mode Sportif**, et le soutien d'une équipe complète pour décrocher l'or !















La 3D Prophet II GTS 64 Mo

La Reine de la Piste

Quitte à se ruiner pour acheter une nouvelle carte vidéo, autant prendre la plus rapide du moment. Avec son modèle 64 Mo, Hercules (alias Guillemot) propose une GeForce2 GTS très intéressante, dont les qualités ne sont pas forcément liées à la quantité de mémoire, mais à sa qualité.

LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 600 MHz
Carte mère Abit BX6
128 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min 10 Go
Windows 98 Second Edition U.S.
DirectX 7a
Drivers 5.22 Guillemot
Quake 3 Arena 1.17

Après trois mois d'explications sur la GeForce2 GTS, je ne vais pas vous refaire un cours sur les avantages et inconvénients du processeur de Nvidia. Basé sur ce chip, le modèle 3D Prophet II GTS 64 Mo (ouf !) de Hercules utilise un design qui rejoint celui de la carte de référence de Creative Labs : la sortie TV est sur un module additionnel fourni en standard. Exit donc le design de la version 32 Mo où tout est intégré sur la carte principale. On retrouve cependant la couleur bleue et les petits radiateurs, également bleus, qui « signent » maintenant les produits Hercules. Ces radiateurs n'ont qu'une utilité cosmétique mais la carte tire bien son épingle du jeu côté overclocking.



Le test commence par l'installation des drivers Guillemot basés sur les Nvidia 5.22. Tout se fait automatiquement pour la mise à jour, il n'y a qu'à cliquer sur le fichier. Voilà le genre de « plus » appréciable quand on voit que beaucoup d'utilisateurs ne savent toujours pas comment marche Windows de ce côté-là. Un petit tour dans les options pour régler les paramètres au mieux, et on voit avec plaisir que l'onglet destiné à booster les performances de la carte est déjà au rendez-vous. Et là, c'est la surprise : la vitesse de base de cette 3D Prophet II 64 Mo est déjà plus élevée que celle des modèles classiques : 220 MHz pour la puce et 387 MHz pour la RAM, contre 200 et 333 normalement. Les premiers tests avec le benchmark 3D Mark2000 confirment que cette GeForce est plus véloce que ses concurrentes. Vu l'architecture utilisée par Nvidia, c'est surtout le boost de vitesse de la RAM DDR qui est à l'origine de l'amélioration des performances. Overclocker davantage cette carte s'avère difficile et peu utile : à 235 MHz (processeur) et 400 MHz (RAM), les plantages arrivent. 230/395 MHz semble le couple le plus stable trouvé sur ma machine de test, mais le gain de performances ne vaut pas les risques pris. Ce modèle semble avoir été réglé par défaut au mieux, autant garder ces paramètres. Que cela soit avec Quake 3 ou mon panel de jeux Direct3D, la vitesse est effectivement au rendez-vous, ce qui permet d'utiliser plus souvent les modes d'anti-aliasing des nouveaux drivers Nvidia (encore loin d'être parfaits en Direct3D, du reste).



L'utilité des 64 Mo de RAM DDR restait très discutable il y a encore peu. Si l'on met de côté l'argument marketing, il n'y a pas de jeux qui utilisent autant de mémoire. Mais certains niveaux « faits maison » de Quake 3 seront beaucoup plus à l'aise et gagneront en vitesse. Le réel intérêt de cette RAM réside, en fait, dans l'anti-aliasing. Grâce à elle, il est possible d'utiliser des modes comme le 800x600 avec les options de FSAA réglées à fond en 32 bits, ce qui n'est pas le cas pour les cartes 32 Mo, qui ne disposent pas d'assez de place pour stocker les images à cause du supersampling (agrandissement) des scènes 3D. Cette GeForce2 se distingue plutôt bien de la concurrence et seul son prix élevé (entre 2 800 et 3 200 F en magasin) l'empêche d'avoir un Top Hard techniquement bien mérité. Si vous ne savez plus quoi faire de vos dollars, cette carte est la plus rapide du moment et mérite votre attention, en attendant un autre modèle pour millionnaire : la Voodoo5 6000.



3D PROPHET II GTS 64MB

Quake 3 Arena High Quality - Demo 001	1024x768	1280x1024	1600x1200
GeForce2 GTS (images/seconde)	76,1	49,6	33
3D Prophet II GTS 64 Mo (images/seconde)	78,9	62,3	42,8
3D Prophet II GTS 64 Mo (230/395 MHz) (images/seconde)	80	64,3	43,6

3D Mark 2000 (16 bits/32 bits)	800x600	1024x768	1280x1024
GeForce2 GTS	4778/4597	4663/3944	4087/2811
3D Prophet II GTS 64 Mo	4806/4683	4740/4262	4322/3331

top HARD

Pas beaucoup d'évolutions prévues cet été. Petite nouveauté, l'arrivée de disques durs IBM en UltraDMA100 et des Voodoo5 5500 en magasin. Asus montre aussi sa maîtrise du chipset VIA Apollo Pro 133A avec son modèle P3V4X vraiment excellent. Le combat principal opposera 3dfx à Nvidia pour gagner le cœur des joueurs. Voodoo5 5500 ou GeForce2 GTS, telle reste la question.

Doc Caféine

La carte mère

Pièce maîtresse dans la conception d'un PC, la carte mère est un élément à ne pas négliger. Pour savoir laquelle choisir, il faut connaître la marque et le modèle de ses composants (chipset), qui définissent ses caractéristiques. Les fournisseurs de chipsets principaux sont au nombre de trois actuellement : Intel, VIA et AMD. Depuis le fiasco d'Intel avec le i820, censé être le top actuel, qui est non seulement buggé mais offre également des performances désastreuses avec la mémoire SDRAM, VIA rafle des parts de marché avec sa série Apollo Pro 133A. Pour les Athlon, c'est encore VIA qui propose le chipset le plus avancé, intégré sur des cartes de marque Abit, Asus et bien d'autres.

Config 1 Asus P3V4X (Slot One/VIA AppoloPro133A), environ 850 F TTC

Config 2 Abit BE6 2.0, environ 1 000 F TTC (Slot One + BX + UDMA66)

Config 3 Asus K7V ou Abit KA7-100 (VIA KX1333 + SlotA), environ 1 400 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autres éléments très importants d'un PC de qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA66 devient quasi omniprésent, ce qui n'est pas un problème étant donné qu'il est possible d'utiliser ces disques durs sur de l'UDMA33 sans souci. IBM commercialise déjà des disques UDMA100 encore plus performants pour des prix abordables (2 300 F TTC pour un 30 Go par exemple), mais les cartes mère avec ce type de contrôleur sont encore rares (Abit KA7-100 seulement pour le moment).

Config 1 Maxtor 13,5 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 200 F TTC

Config 2 IBM 20 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC

Config 3 Maxtor 30 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 800 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 200 F TTC

La carte son

Avec la mort plus ou moins certaine d'Aureal (les créateurs du chip Vortex 2), mieux vaut maintenant jouer la sécurité et acheter des modèles de chez Creative Labs. Les monopoles ne sont jamais bons, mais en attendant de véritables nouveautés abordables et intéressantes dans la concurrence, on n'a pas tellement le choix...

Config 1 SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 2 SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 3 SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Vu la relative pénurie de matériel dans ce domaine qui frappe le marché depuis quelques semaines, les prix des lecteurs de DVD remontent un petit peu. Rien de très grave cela dit. À noter que Pioneer commercialise depuis mi-mai en OEM (juin pour les versions boîtes) ses nouveaux 105S (16x/40x !).

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de DVD IDE Pioneer 104S (10X et 40X/Slot In), environ 1 050 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD SCSI Pioneer U03S (6X et 32 X), environ 1 100 F TTC

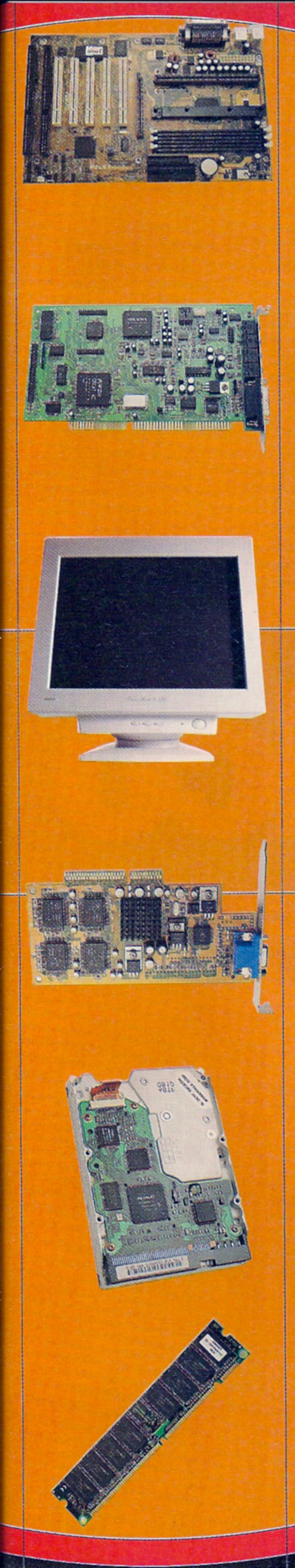
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 17 pouces Iiyama A704HT, environ 2 300 F

Config 2 17 pouces Iiyama A702HT, environ 2 600 F TTC

Config 3 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 400 F TTC



Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 ELSA Microlink 56K Interne, environ 250 F TTC

Config 2 Sporster Message Plus Externe de 3Com, environ 650 F TTC

Config 3 Message Pro Externe 56K de 3Com, environ 800 F TTC

La carte vidéo

Le choix de la carte graphique est toujours le plus difficile pour un joueur. Vu les prix prohibitifs des nouveaux modèles, les meilleurs rapports qualité/prix restent dans les générations un peu plus anciennes. Quand les cartes GeForce2 GTS et Voodoo5 5500 seront moins chères (on espère bientôt), elles seront sans problème les favorites des hard-core gamers.

Config 1 Carte AGP à base de TNT2 Ultra, environ 900 F TTC

Config 2 Carte AGP à base de GeForce 256 SDRAM/32 Mo de RAM, entre 1 200 et 1 500 F selon les modèles

Config 3 Carte AGP à base de GeForce 256 et Ram DDR, environ 1 900 F TTC

La RAM

Les fabricants de RAM vont nous faire aimer l'an 2000, eux ! Les prix continuent gentiment de baisser et sont de retour dans des fourchettes très acceptables. Plus aucune excuse pour se traîner avec 64 Mo... N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes ! Attention cela dit, certains analystes commencent à prévoir une pénurie, et donc une hausse des prix pourrait s'amorcer cet été.

Config 1, 2 et 3 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 800 F à 1 100 F TTC selon les magasins et la marque

Le processeur

Le choix se fera entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur. Pour les joueurs, les Pentium III et Athlon sont les puces à viser. Les meilleurs rapports performances/prix restent chez AMD, et l'arrivée de cartes mère K7 toujours plus performantes renforce encore l'attrait d'une solution à base de processeur Athlon. Surtout que ce dernier est maintenant reconnu comme étant aussi facilement overclockable...

Config 1 Celeron 500 (socket 370), 800 F TTC environ

Config 2 Athlon 600, 1 400 F TTC, ou Pentium III 550E, environ 1 900 F TTC

Config 3 Pentium III 650 E FC-PGA (environ 2 500 F TTC) ou Athlon 750 MHz (environ 2 400 F TTC)

C'est le Delco

Attention ! « Overclocker » un microprocesseur (et donc, le PC) présente des risques pour le matériel ou les données. Avant d'expérimenter, prenez toutes les mesures de protection nécessaires.

À VOS MARQUES...

Le marché des microprocesseurs PC étant actuellement partagé entre Intel et AMD, passons en revue quelques spécificités de ces deux marques.

A) AMD

Depuis les K6-2 (si l'on excepte les K6-3), AMD produit des processeurs qui se surcadencent bien. Le modèle Athlon est un champion du surcadençage. Le seul problème est que les multiplicateurs ne sont pas accessibles directement. Pour pouvoir y accéder, il faut déposer le boîtier plastique et se procurer une petite carte électronique spéciale, dite « golden fingers », qui se branche sur un connecteur situé directement sur la plaque processeur. Il existe de nombreux modèles de cette carte, les meilleurs permettant de modifier le diviseur du cache pour pousser encore la fréquence (il existe aussi des logiciels prévus à cet effet. Les dernières révisions de BIOS carte mère ABit et Asus ont aussi accès au cache !). Juste en modifiant les multiplicateurs, un gain de 200 MHz est courant pour un modèle 550 ou 600. En optimisant et diminuant la fréquence cache, il est possible de faire encore mieux. Avec les modèles 800 ou 850, on peut franchir le GHz. Attention ces processeurs consomment beaucoup d'énergie, surtout la première génération en 0.25 micron. Il vaut donc mieux opter pour un modèle en 0.18 micron (dès 750 MHz, tous les Athlon sont en 0.18 ; en dessous, on trouve les 2 types de cœurs jusqu'à 550 MHz [le 500 MHz est un 0.25]). L'avenir s'annonce rose avec les nouveaux modèles Duron (concurrent du nouveau Celeron) et Athlon Thunderbird. Ces nouveaux processeurs risquent d'être très intéressants puisqu'ils seront pour certains fabriqués en technologie cuivre. De plus, la possibilité de modifier les multiplicateurs existe toujours (si AMD la conserve dans les modèles de série, on modifiera le multiplicateur directement à partir de la carte mère et sans « golden fingers » !).

B) INTEL

Depuis les premiers Pentium (P60-66 exceptés), les processeurs Intel étant d'excellente qualité, ont longtemps été les chouchous des overclockeurs. Même avec un multiplicateur verrouillé, il reste possible de les pousser loin en fréquence, spécialement les Celeron, dont la fréquence bus peut être gonflée de 66 à 100 MHz, soit en modifiant une des connexions du connecteur pour le modèle en cartouche (voir le site Tom's hardware), soit en utilisant un adaptateur « Slotket » pour les modèles PGA.

Les nouveaux PIII (et Celeron) Coppermine sont également facilement gonflables (gain assez courant de 200 MHz pour un 550E ou 600E, ou plus moyennant un peu d'huile de coude). Avec une bonne carte mère, il est possible de monter la fréquence bus à des niveaux surprenants (150 MHz). À propos des cartes mère : pour l'overclocking, les deux seules options valables sont actuellement les cartes mère à base de chipsets BX (bien qu'ancien, une fois surcadencé, il fait jeu égal avec les cartes mère Intel plus récentes à base de I820x840, tout en utilisant une mémoire bien moins chère que la RDRAM. Asus vient d'ailleurs de sortir un modèle BX boosté : le CUBX) et celles utilisant le VIA Apollo Pro133A (les dernières versions de BIOS rendent ces solutions très performantes, d'une fiabilité correcte, et de plus, vous profiterez de l'AGP 4X, d'une interface disque dur ATA-66 ou ATA-100 selon les modèles). Pour l'O.C., évitez les cartes mère Intel I820 utilisant le fameux module MTH pour accepter des SDRAM en lieu de RDRAM (globalement, les solutions Intel basées sur la RDRAM méritent encore un peu de mise au point, et ne sont pas recommandées pour les bricoleurs).

PRÉCAUTIONS

Lisez la documentation de votre carte mère. Notez la position de départ des cavaliers (jumpers), ainsi que tous les paramètres du SETUP que vous comptez modifier (spécialement pour les ordis dotés de réglages « softs » de la fréquence FSB, tension d'alimentation, etc.). Mettez en sécurité vos données importantes (sauvegardes). Vérifiez que vous avez une disquette de boot système. Réalisez toute intervention, cordon secteur débranché. Ne manipulez pas les composants par les pattes ou parties conductrices. Procédez aux essais, par petites étapes, en testant à chaque fois le bon fonctionnement du PC (1).

RÉFÉRENCES ET LIENS :

EN FRANÇAIS

http://www.hardware.fr
http://optimize.bhcom1.com
http://web.puissancepc.com
http://www.multimania.com/realathlon

EN ANGLAIS

http://www.tomshardware Une référence.
http://bxboards.com
http://www.unitedocers.org
http://athlonoc.com
http://sysopt.earthweb.com

FABRICANTS

http://www.tennmax.com
http://www.micforg.co.jp
http://www.globalwin.com.tw
http://www.coolermaster.com

VENTE MATOS

http://ventilateurs.eurisko.fr
http://www.computernerd.com
http://www.millisec.com
http://www.swiftnets.com Refroidissement eau.
http://www.plycon.com
http://www.overclockers.co.uk

CACHE ATHLON

http://hp.vector.co.jp/authors/VA002374/src/download.html
http://www.macombwholesale.com/Athlon/guide L2Cache.htm

DIVERS

http://www.pyramid19.com Boîtiers!
http://www.fanbus.com Ventilos réglables.

PRÉVENTION

Il existe nombre de réglages préventifs, accessibles par le Setup, capables de contrecarrer les instabilités d'un surcadençage. Ils concernent peu les S.C. basés sur le seul changement de multiplicateur (2) ; en revanche, ces modifications de paramètres système s'avèrent indispensables dès que l'on change la fréquence du bus d'entrée CPU. En effet, l'augmentation de la fréquence de bus frontal provoque la plupart du temps une élévation de fréquence sur les autres bus qui en dépendent (bus mémoire, bus AGP, PCI, ISA...) et leurs composants associés. Les erreurs/plantages viendront alors de n'importe quel endroit où l'on taquine les limites de trop près : carte graphique, disque dur, mémoire principale, réseau...

- Pour contrecarrer les effets néfastes sur la mémoire principale, utilisez de la mémoire rapide (préférez la SDRAM PC133) si possible capable de fonctionner en CAS 2 ; ainsi, vous pourrez la faire travailler à vitesse plus élevée (jusqu'à 150/160 MHz pour les meilleures SDRAM PC133. Un fonctionnement à 133 MHz est à la portée de bonnes PC100) en modifiant les timings mémoire du SETUP : réduire le CAS de 2 en 3, passer d'un mode de gestion « turbo » en « fast » ou « normal », rajouter des Wait States, augmenter les timings...

- Pour corriger les problèmes de carte graphique AGP, changez le diviseur de fréquence AGP au SETUP (parfois il s'agit d'un cavalier), s'il est en 1/1 (f. Bus Frontal = f. Bus AGP) mettez-le en 2/3 ou 1/2 (seules des cartes mère récentes proposent ce dernier). Avec une FSB de 150 MHz et une carte BX classique, la seule option 2/3, donne 100 MHz sur l'AGP, ce qui est trop élevé pour beaucoup de cartes vidéo AGP (fréquence normale 66 MHz).

Pour les cartes graphiques PCI, même démarche quand on dispose de la possibilité (rare) de régler la fréquence bus, sinon on sera lié au diviseur fixe (1/3 de la fréquence de bus frontal). En général, les ennuis commencent au-dessus de 40 MHz.

- Éviter les pépins de disque dur
Le surcadençage des disques durs est délicat, car c'est la partie du PC capable de créer le plus de dégâts. Tous les disques durs (IDE ou SCSI) passent par le bus PCI, et hélas, certains contrôleurs de disque dur supportent mal qu'on leur botte les fesses pour courir. Un peu de malchance, et un contrôleur fâché détruira toutes les données dont il a la garde, vous obligeant à reformater et tout réinstaller. Heureusement, on peut réduire les risques : Tout d'abord, rester raisonnable dans la cadence du bus PCI. Comme déjà souligné pour les cartes vidéo, il s'agit souvent d'une cadence créée par un diviseur fixe. Il faut disposer d'un disque dur de dernière génération pour espérer qu'il supporte vaillamment des fréquences PCI de 40 MHz ou plus. Ce problème est moins gênant sur les cartes mère de dernière génération (chipset CUBX, ApolloPro133A...) qui offrent un bus PCI à 33 MHz pour une fréquence bus CPU de 133 MHz. Au-dessus, la fréquence PCI reprend la même échelle de valeurs qu'à partir de 100 MHz (ce qui permet d'atteindre 150 MHz ou plus, sur le bus CPU, plus facilement qu'avec une carte mère avec chipset BX standard). Autre recommandation : désactiver le mode busmastering (mode UDMA33 ou UDMA66, voir Joystick n°114) et choisir un mode plus lent dans le SETUP (pio 4 ou moins). Surtout, soyez méfiant lors des essais. Gardez-vous de faire des écritures, modifications, copies de fichiers sur votre disque tant que vous n'aurez pas cumulé quelques heures de fonctionnement correct. En cas de message d'erreur annonçant des pépins sur la base de registre, avec une option pour réparer (donc re-écrire) cette même base, ABSTENEZ-VOUS. Il vaut même mieux sortir « salement » par un Ctrl + Alt + Del, éteindre l'ordi, remettre la fréquence d'origine, avant de vérifier ou corriger le problème de données altérées.

- Pour couronner le tout, comme le surcadençage augmente la consommation électrique de l'ensemble du PC, il peut y avoir des problèmes de limites d'alimentation, avec plantages aléatoires à la clef. Un processeur gourmand en énergie, ajouté à une carte vidéo vorace (GeForce, Voodoo 5000...) ou avec beaucoup de mémoire vive, peut mettre à mal les régulateurs de l'alimentation sur la carte mère (3), si ce n'est le bloc alimentation du PC lui-même (prévoir un 250/300 W mini). Si vous constatez que les régulateurs chauffent beaucoup (généralement, impossible de laisser le doigt dessus sans se brûler), il y a possibilité de leur rajouter un petit radiateur vertical, en le fixant par un boulon au trou du milieu de la partie métallique (certains régulateurs n'ont plus ce trou et voient leur partie dissipatrice de chaleur soudée sur la carte mère, ce qui empêche cette modification).

- Pour finir, notez qu'un plantage violent fait parfois sauter ou corrompt les paramètres SETUP sauvés dans le CMOS. Résultat : impossible de démarrer le PC. Il faut alors accéder au SETUP, pour ressaisir tous les réglages. Si justement on n'accède plus au SETUP, utilisez le cavalier qui vide la mémoire CMOS ou retirez la batterie du CMOS et laissez le PC éteint quelques heures, pour effacer les paramètres corrompus du SETUP (repartez alors des réglages par défaut).

COUTEAU À HUÎTRES, PLEASE !

Le radiateur/ventilateur original fourni avec les CPU en cartouche (Intel PII, certains PIII, Athlon classic) sont d'une qualité suffisante pour des overclocks raisonnables. Rien n'empêche de les changer pour un meilleur modèle (plus gros...), mais le fin du fin est de démonter complètement le boîtier plastique processeur (attention, opération délicate invalidant la garantie). Ce boîtier présentant quelques inconvénients : 1) Il retient captive une part de la chaleur. 2) Le radiateur n'est pas en contact direct avec le CPU (4), mais avec une plaque aluminium intermédiaire, qui touche également les puces du cache mémoire pour les refroidir en même temps que le CPU. Il est possible d'optimiser cette plaque (poncer d'éventuels défauts de planéité, ou mieux, l'échanger contre une meilleure plaque, en cuivre par exemple). Pour les Athlon, démonter le boîtier plastique est le seul moyen d'accéder à un connecteur caché, indispensable pour utiliser tous les multiplicateurs de ce CPU. Voici où trouver les explications nécessaires :

- Ouvrir une cartouche SECC (PII / PIII) :
http://www.overclockers.com (le meilleur !)
http://www.heatsink-guide.com
- Cartouche Athlon :
http://www.frostytech.com
http://www.fast-pc.co.uk

NOTES:

(1) Un PC peut donner une fausse impression de fiabilité et de stabilité. En effet, les programmes n'utilisent pas tous les mêmes éléments d'un PC et l'intensité de leurs besoins est très variable, un jeu 3D de pointe mettra à rude épreuve la carte graphique, alors qu'un jeu d'aventure exigera plus de la mémoire vive ou du disque dur. Même le bon fonctionnement d'un test de performances (benchmark) n'est pas toujours une garantie.
Le mieux est de faire tourner en boucle pendant des heures une large palette de softs différents : benchmarks jeux (Quake 3, 3DMark2000, Unreal...), programmes scientifiques (voir http://www.setiathome.ssl.berkeley.edu/), programmes de burning ou de tests de stabilité (http://www.netcologne.de/~nc-muelleul3/bench.htm).

(2) Utiliser des timings d'accès aux caches plus lents, désynchroniser le cache N2 ou changer sa fréquence en modifiant le diviseur (Athlon). La désactivation complète des caches N1 ou N2 permet parfois le succès, mais la perte de puissance est telle qu'elle annule tout le gain. En revanche, la désactivation d'un cache aide à déterminer s'il est responsable de l'échec d'une tentative de surcadençage.

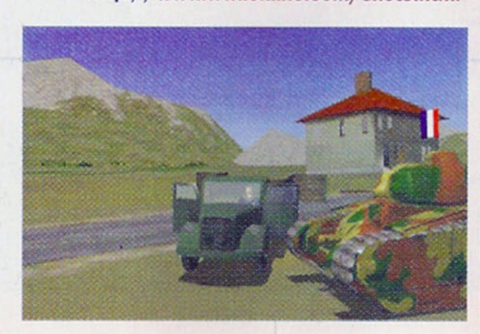
(3) Les régulateurs sont des composants électroniques à 3 pattes, qui permettent de fournir aux composants du PC une tension constante, ils sont soudés dans un coin de la carte mère à côté de condensateurs chimiques cylindriques et de bobines.

4) IMPORTANT : vous l'avez vu dans le précédent Delco : Bien que cela demeure délicat, il est possible de rectifier le dessus d'un CPU, pour améliorer le contact radiateur. Jusqu'à il y a peu, en étant soigneux (protéger le processeur par de la mousse), on ne risquait pas grand-chose, à part la disparition des inscriptions, car en fait, on ponçait ainsi une plaque intermédiaire de métal, souvent en contact avec le silicium par une fine plaque de cuivre. L'arrivée des Pentium III a changé la donne. En fait, tous les CPU en technologie « Flip-Chip » (FC) ont une puce silicium montée renversée (« Flip ») sur le dessus du boîtier processeur ! C'est la petite protubérance plane qui dépasse... celle qui fait contact avec la plaque thermique dans les CPU en cartouche, ou directement avec le radiateur dans les CPU FC-PGA (modèles en boîtier « fakir », quoi). Ce principe est meilleur d'un point de vue thermique, mais ATTENTION au ponçage/polissage de la petite surface en question. En fait, seule une fine couche de plastique conducteur thermique sépare la puce silicium du radiateur. En exagérant le ponçage, on finit par poncer le chip lui-même ! (Ceci dit, pour les intrépides... un léger ponçage améliore nettement le transfert thermique).
Cet avertissement concerne spécialement les Intel PIII et Celeron Coppermine (cache 256 Ko intégré), Athlon et nouveaux AMD Thunderbird et Duron.



WorLD war III

Toutes les tentatives pour essayer de représenter un champ de bataille virtuel se sont soldées jusqu'ici par un échec. On ne compte plus les boîtes fabricant à la fois des simulations de vol et de chars qui nous ont affirmé (en croisant leurs doigts dans le dos) que leurs deux produits pourraient se jouer sur les mêmes serveurs, et que les différents appareils pourraient inter-réagir entre eux. Eh bien bonne nouvelle pour tous ceux qui attendaient cela, WWII Online débarque bientôt sur nos côtes. WWII, c'est un jeu online et massif où les joueurs pourront devenir leaders d'un pack d'infanterie, de forces maritimes, d'une colonne de blindés ou même responsables d'une force aérienne, ou d'un corps expéditionnaire maritime. Bref, la totale. Le jeu a l'air d'en être à sa phase finale de développement, et les screenshots sont plus qu'alléchants. http://www.wwiionline.com/shots.html



TOn tatou, Ta tribu



Juste un petit mot pour vous dire que Sierra vient de lancer le site consacré à son futur hit Tribes 2, où vous trouverez tout ce que vous avez rêvé de voir comme des roughs, des milliards de renseignements sur les armes et les persos, ainsi que les descriptions complètes des différents modes de jeu réseau. Pour les plus impatients, on peut même charger des films qui datent de l'E3. Tout ça sur le http://sierrastudios.com/games/tribes2/

Serfs & Manants



La communauté des jeux online massifs et persistants n'en peut plus de joie tant les jeux de cette sorte pleuvent. La dernière annonce en date est celle de Chaman Productions pour son Forteresse (en français dans le texte). Le jeu anoblira les connectés, en leur attribuant un fief ainsi que quelques hommes d'armes. Forteresse est basé sur la conquête et l'art militaire, un peu à la sauce Shogun. L'idée de base est de simuler l'Âge des Ténèbres, avec tout ce qu'il implique : trahisons, conquêtes, données géopolitiques, construction, gestion du fief et j'en passe. Le jeu devrait permettre à plusieurs centaines de joueurs de s'ébattre comme des fous dans ce monde. Petite nouveauté, Forteresse comportera deux modes de jeu en réseau, le premier, dit persistant, est le type de jeu normal connu partout ; le second est un mode campagne dans lequel les joueurs pourront s'affronter à travers de nombreux scénarios. En guise de mot de la fin, les Serfs, véritables petits esclaves du seigneur, seront automatisés pour les fois où ce dernier ira se reposer. Ils pourront ainsi continuer à construire des armes de siège, et même à les utiliser. Bref, tout ce qui les amuse. Prévu pour le premier trimestre 2001. Tout ceci au http://www.forteresse.com

NeT NEwS

BIENVENUE DANS LE MONDE MAGIQUE DU RÉSEAU, OÙ QUELQUES IRRÉDUCTIBLES PARVIENNENT À NE PAS JOUER À CS ET PRÉFÈRENT APPRIVOISER DES LAPINS DE COMBAT DANS L'EXCELLENT ULTIMA ONLINE RENAISSANCE. POUR PASSER UN ÉTÉ REVIGORANT, VÉRIFIEZ VOTRE TAUX D'HÉMOGLOBINE AVEC VAMPIRE OU TOMBEZ EN VRILLE DANS ACES HIGH. COMME QUOI LE RÉSEAU PEUT AUSSI OFFRIR DES PLAISIRS VARIÉS. PENSEZ À METTRE LE NEZ DEHORS QUAND MÊME, ET BONNESVACANCES.

iansolo@joystick.fr

JEU de NAIN jeu DE vulcain

On a beau ne pas être trekkie, si on met notre mauvaise foi de côté et qu'on réfléchit deux minutes à ce que pourrait être le massive online RPG de science-fiction idéal, on se plaît à penser invariablement à un Deep Space Nine ou à un Voyager avec des intrigues politiques, des voyages intersidéraux et des attaques Klingon. Bizarrement, ce n'est pas cela qui passionne l'Américain moyen qui, lui, veut de stupides jeux de cartes online. C'est ainsi que Genetic Anomalies, qui porte décidément bien son nom, fait grand bruit autour de son Star Trek Conquest Online. Tout sur le http://www.conquestonline.com



Team Quake 3

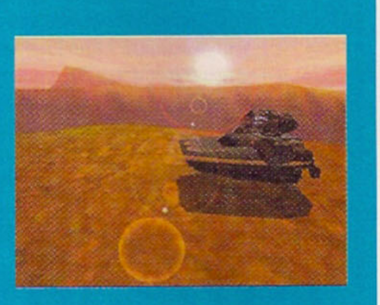




Il y a deux mois, nous n'avions pas pu vous parler de Quake 3 Fortress dans les pages Réseau, pour des raisons de cafouillage de la version distribuée. Nous avons donc le plaisir de vous apprendre que les auteurs l'ont remise en ligne au http://www.q3f.com/. Nous en sommes donc à la bêta 1D, qui introduit de nombreux changements : ajout d'une commande « lastweapon » et d'un système de vote pour la map suivante, ajout d'une nouvelle carte, le mini-gun nous avertit lorsqu'il est vide, les armures spécialisées ont 50 de protection au lieu de 15, les snipers peuvent tirer dans la tête d'un joueur accroupi, la vitesse des nageurs a été un poil boostée. Diable, s'ils continuent comme ça, cela pourrait bien devenir mon mod Q3 préféré.

Total Control

Les futurs fanas de Ground Control (et je sais qu'il seront nombreux) vont être contents, puisque Won.net vient de sortir un système de serveurs dédié pour le jeu. Cette application de 17 mégas ne demande pas la version complète, et selon eux, contient toutes les explications nécessaires pour le mettre en œuvre. Chouette !



Eve



The secOnd Genesis

Le jeu réseau le plus époustouflant graphiquement parlant est sans nul doute Eve: The second Genesis. Eve, c'est un univers persistant (oui encore un...) conçu par une société islandaise, dans une contrée qui jusqu'ici ne nous a commercialisé qu'une poignée de volcans en activité, une chanteuse hirsute, et quelques cocktails locaux dont la composition reste encore secrète. Le nom de la boîte est Crowd Control Production, un nom vachement orwellien dont la spécialité est le jeu online. En lisant les caractéristiques du machin, on a l'air de se trouver face à une version online d'Elite : des milliers de systèmes solaires, la possibilité de jouer un marshall, un mogol du commerce ou bien un pirate. Quelques-unes des quêtes sont alléchantes, comme par exemple la possibilité d'explorer une parcelle d'espace inconnu et de la cartographier. Dans le même genre de trucs bandulatoires, on pourra aller jouer aux mineurs dans les ceintures d'astéroïdes, ou faire sécession en levant une armée prête à se rebeller contre… euh, on ne sait pas encore qui. Ne cédant pas à la facilité, les Islandais ont décidé de faire d'Eve un véritable jeu de rôle online, les persos possédant une demi-douzaine de caractéristiques et pouvant choisir des compétences parmi une centaine de skills. Les joueurs pourront bien sûr posséder des vaisseaux très éclectiques (jusqu'au battlecruiser) ou même construire des stations spatiales. Un système de factions (guildes) doté de règles très précises sera ainsi institué. Le Pkilling devrait être maîtrisé, tout en lui laissant une certaine liberté grâce à des quadrants spatiaux aux niveaux de sécurité très variables. Donc aux joueurs débutants de faire gaffe. On vous en dira plus, le plus vite possible. http://www.eve-online.com/

telex

Un mod HL façon Redneck Rampage :
http://www.babeloueb.com/hlmod/holycow

telex

Fans de Midtown Madness et de NFS Porsche :
http://www.multimania.com/carsworld/

Des maps pour Counter :
http://www.multimania.com/halflifeagency

Tout sur les mods Half-Life sur EspaceMOD :
http://www.halflife.net/espacemod



Temps Réel - 20 MiNutes

Les jeux en réseau viennent de subir leur première américanisation, grâce à leur application dans le monde des courses de bagnoles à Indianapolis. En effet, Net Racer Live d'Anivision ne propose rien de moins que de courir aux côtés de joueurs réels et virtuels en même temps que les événements se déroulent. En même temps ? Pas tout à fait, car le jeu doit d'abord enregistrer 20 minutes de courses, le temps de pouvoir absorber les trajectoires et de les streamer vers les joueurs.
http://www.netracelive.com/



telex

Une QLAN cet été (30 juin au 2 juillet) à Strasbourg. Renseignements : http://www.qlan-fr.com

Pour organiser et participer à des Lan Party : http://www.lan-center.com

Une pétition pour un MOD HL basé sur l'univers de Starcraft : http://nss.free.fr/Starcraft/index.htm

In Nomine Satanis... un mod HL avec anges et démons : http://www.hlins.tsx.org/

Un mod HL basé sur l'univers du film " Blade " : http://www.hlblade.fr.st/

Une ligue francophone et pleine de cartes pour Heroes 3 au : http://www.archangelcastle.com

MoN troll s'appelle REVIENT

La nouvelle n'a pas vraiment surpris, mais bon. Sony vient d'acheter Verant Interactive. Le studio Verant, pour mémoire, est celui qui a développé Everquest, Tanarus et Sovereign. Le studio, lui-même composé d'une centaine de programmeurs, a bien accueilli le rachat (Sony est de toute façon déjà le principal bailleur de fond). Celui-ci est sans doute dû à l'énorme succès du jeu qui, selon eux, a atteint les 250 000 utilisateurs (raquant chaque mois l'impôt Everquest) et un total de 350 000 boîtes vendues. On en apprend d'ailleurs un peu plus sur les chiffres en période de pointe sur des serveurs qui peuvent accueillir plus de 60 000 personnes en même temps. Selon Verant, le temps moyen passé sur Everquest par un joueur est de 20 heures par semaine. Que ça ?





Au secours,

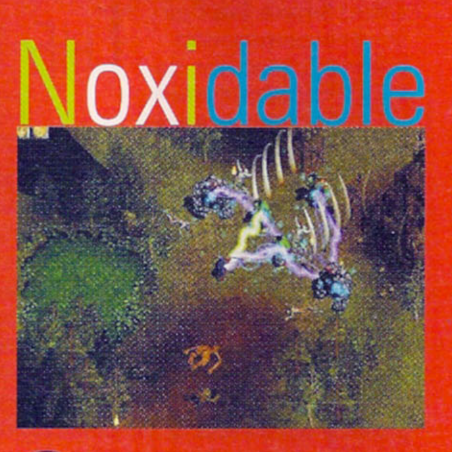

Blues News remue ciel et terre et lance une pétition pour que le jeu Jane's Attack Squadron (voir affaire Looking Glass) puisse tout de même être publié. Donc si vous avez une âme de contestateur ou juste de chieur, ça se passe là : http://www.ttlg.com/jas/

ID esclave de SON succès

Forts du succès pas vraiment surprenant de Q3, les gars d'ID ne partent plus pisser sans demander l'autorisation préalable aux joueurs. Ainsi, la société vient d'annoncer qu'elle venait de déménager ses bureaux et qu'elle ferait tout pour assurer que les serveurs d'identification des numéros de série (ceux qui, en gros, nous autorisent à jouer online) ne seraient "down" que pendant un temps minimum.
Ouf ! Merci les amis !



Noxidable



Amis Noxiens, prenez garde, car au moment où vous lirez ces lignes, Westwood Studios aura lâché sur Terre une extension pour notre jeu préféré. Celle-ci concerne le jeu en coopératif online. L'extension comprendra de nouveaux niveaux spécialement conçus pour ce type de jeu. Petite nouveauté très dangereuse : des obélisques de respawn, qui lâcheront un flot constant de nouveaux copains prêts à vous faire la peau. On devrait pouvoir trouver cela aux alentours de la mi-juillet.



+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

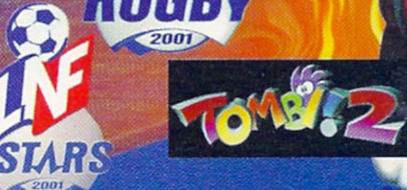
N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE













LNF STARS 2001

TOMBI! 2

Du 5 au 31 juillet

un deck à thème acheté



= 1 tapis de souris OFFERT



JUNGLE

Attrapez-les tous !

GAME BOY
POKéMON Edition Spéciale Pikachu



Jeu en réseau



Offert pour l'achat d'une console Dreamcast



Nouveau chez Difintel, BOUYGUES TELECOM

OFFRE SPECIALE
Conditions de Réservation de la playstation 2 renseigne toi dans ta boutique Difintel-Micro

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
13 Istres	01 42 55 31 95
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Beziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Bernat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17eme	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontaux Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

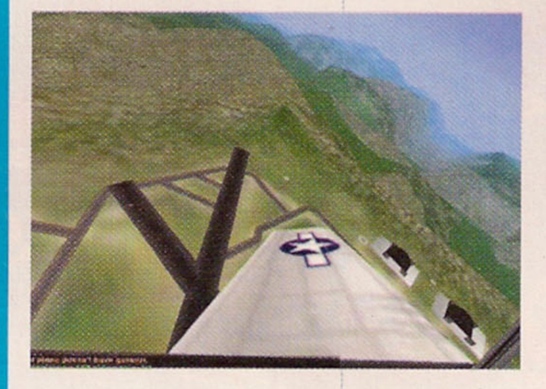
• Cluses • Charleville Mézières • Montereau • Colmar • Marmande • St Didier • Carcasonne • Point à Pitre • Pamiers • Issy-les-Moulineaux • Narbonne • Cambrai • Pau • Savigny-sur-Orge •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2



GRANDE PREMIÈRE : UN SIMULATEUR DE VOL ONLINE, ET PAS LE PLUS MAUVAIS. ACES HIGH EST TOUT SIMPLEMENT UN BIJOU DU GENRE. IL SE RÉVÈLE AUSSI REMARQUABLEMENT COMPLET.





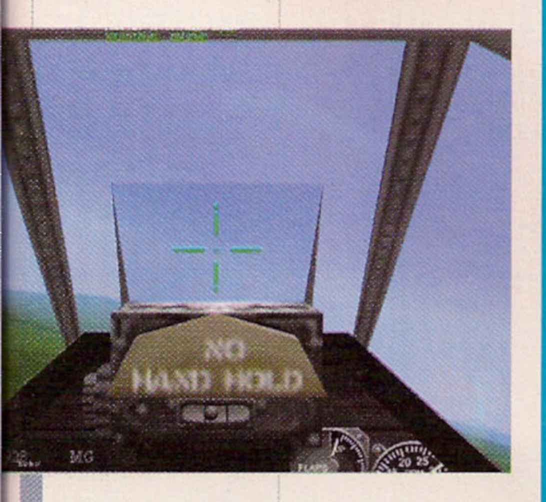
Plein aux as

Bob Arctor

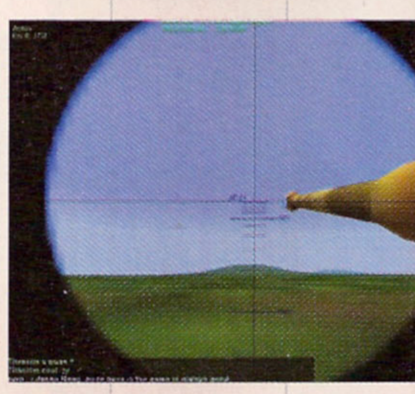
Depuis les premiers temps où Internet a été accessible au grand public, le rêve des joueurs online a toujours été de pouvoir représenter une guerre ou un affrontement aérien à grande échelle. De nombreuses expériences ont été faites dans ce sens, et au final, seuls deux jeux ont réussi à assurer une pérennité au genre. Il s'agit d'Airwarrior et de Warbirds. Hélas, le graphisme de ces jeux laisse à désirer et s'y inscrire n'est pas évident.
La démarche de HiTechCreation, les développeurs de Aces High, va à l'encontre de ce courant.
Ils se sont en effet fendu d'un superbe moteur graphique, tout en faisant reposer le jeu sur de solides bases de gameplay. Les premières minutes de jeu valent le déplacement : on se retrouve dans une tour de contrôle, avec une carte que l'on peut consulter, une carte où la ligne de front se trace en temps réel, ainsi que le déplacement présumé des escadrilles. On peut ensuite aller dans le hangar où nous attendent les appareils pour les équiper avec différentes configurations très réalistes. Aces High se fend même d'un réglage de convergence des canons et mitrailleuses, ce que je n'ai vu nulle part ailleurs, et qui permet d'adapter le point d'impact des balles à une distance de visée idéale.

UNE ESCADRILLE très complète

Les avions contenus dans Aces High sont très nombreux, et proposent par exemple 300 modèles du même Spitfire. Du même coup, le simple fait de pouvoir jouer offline à n'importe quel moment est assez trippant. En gros, on se trouve face à un simulateur de vol gratos, et non des moindres car les modèles de vol comportent ici bien plus de caractéristiques que dans certains jeux du commerce. Dans la bêta utilisée, ces derniers avaient néanmoins un peu trop tendance à décrocher rapidement. Cependant, des variables comme celle de l'effet gyroscopique sont prises en compte et réservent de mauvaises surprises au pilote débutant. Mais le top du top, ce sont les quelques trucs originaux que l'on trouve dans l'escadrille, comme le B-17. Dans celui-ci, c'est le bonheur total : à l'instar du jeu Fighter Squadron (Activision), on peut se mettre aux commandes de n'importe quel poste, pour par exemple passer d'une tourelle à une autre afin de se défendre, ou incarner l'officier chargé de larguer les bombes.
Les véhicules les plus originaux sont aussi au rendez-vous : on trouve ainsi une automitrailleuse, qui permettra à votre belle-maman qui a le vertige de participer aussi, en défendant votre aérodrome en votre absence.
Non seulement Aces High est l'un des meilleurs simulateurs de combat que j'aie pu voir, mais en plus, il se paye quelques commandes inédites ; ainsi les flèches droite et gauche permettent de sortir légèrement la tête de la verrière, ce qui est extrêmement utile pour décoller avec des avions comme le Corsair de Vough.
Les aires de jeu sont des paysages inexistants bourrés de canyons et autres gorges où se cacher pour avancer en paix vers l'objectif. La distance de vue est tout bonnement incroyable et permet de repérer un avion de très loin, pour peu que l'on fasse gaffe. Les attaques des aérodromes sont infernales car ces derniers sont fort bien défendus par la DCA et autres délices. Aussi, les attaques de bombardement en solitaire sont fortement à déconseiller. Comme dans la vraie vie.

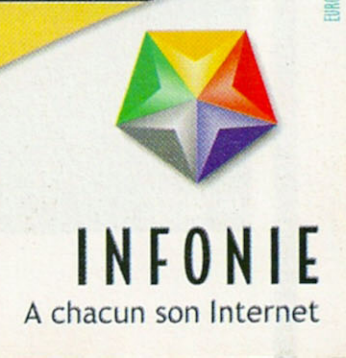






Gratos, OU PRESQUE !

Nous avons deux très bonnes nouvelles. On commence par la très bonne : Aces High propose les jeux offline, ainsi que les deathmatch à huit personnes d'une façon totalement bénévole. De plus, en s'inscrivant (en gros en donnant un e-mail valide), on bénéficie de deux semaines de jeu gratuites. Le second truc vraiment sympa est la taille du jeu : la dernière version est grosse de 8 mégas (à laquelle je conseille de rajouter l'add-on de textures hi-res qui fait le même poids), rien de plus, ce qui le met à la portée de tous les possesseurs de modems, et puis non, parce qu'on le fout dans le CD de Joy'. Le jeu se joue au maximum a 200 personnes sur le même terrain et on trouve une centaine de joueurs en permanence sur les serveurs. Les futures versions de Aces High pourront être récupérées ici : http://www.hitechcreations.com


INFONIE
A chacun son Internet



VAMPIRE: LA MASCARADE, C'EST D'ABORD UN JEU DE RÔLE CLASSIQUE « PAPIER CRAYON ». EH BIEN LES COYOTES DE NIHILISTIC ONT DÉCIDÉ DE VOUS FAIRE GOÛTER AUX JOIES DU JEU DE RÔLE CLASSIQUE... MAIS À PLUSIEURS ET SUR VOTRE PÉCÉ.

VamPIrE

Kika

La révolution de Vampire est son mode Maître de donjon, qui vous propose de vous installer aux commandes d'une aventure grâce à une interface très simple, tel un véritable conteur. Si vous avez déjà pratiqué les RPG papier, vous ne serez pas dépaysé car ce rôle se décompose en plusieurs parties : la première, primordiale, consiste à créer un scénario basé sur un univers prédéterminé. Pour l'instant, seuls quatre niveaux sont disponibles, mais le moteur de Vampire ne devrait pas tarder à sortir pour vous permettre de développer de nouvelles cartes. La seconde partie, tout aussi importante, vous laisse seul guide d'un groupe de joueurs que vous conduirez à travers votre création.



En tant que maître de jeu, vous faites apparaître et disparaître n'importe quel type d'objet et intervenez directement sur l'XP et les disciplines connues de vos joueurs.

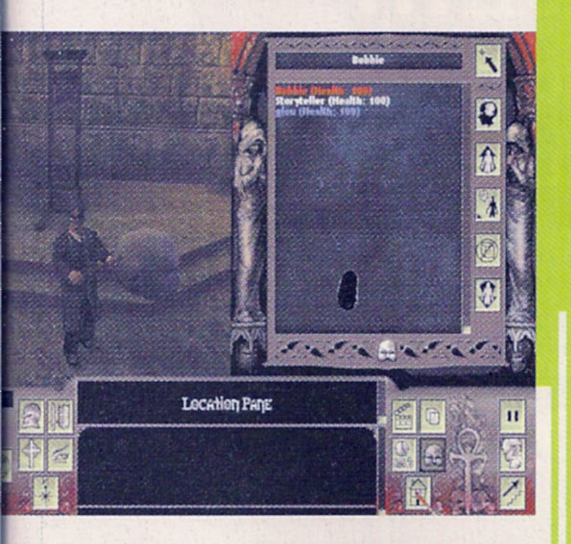
L'expérience ultime DU JEU DE RÔLE

Être maître de donjon offre une autre dimension tout aussi ludique que celle du simple joueur. Construire sa propre chronique et la partager avec d'autres, c'est le summum du RPG, et Vampire l'a bien compris en vous proposant ce mode de jeu, et en se donnant les moyens de le rendre accessible à tous. Son double menu permet de participer en temps réel aux deux facettes de l'histoire : vivre l'aventure et tirer les ficelles.

Pour votre première expérience, choisissez le mode LAN (vous n'êtes pas obligé de posséder un réseau local) pour bâtir tranquillement votre scénario sans problème de lag intempestif. Ensuite, après l'avoir sauvé, il vous suffira de le lancer sur le Net pour savoir ce qu'il a vraiment dans le ventre. Deux des cartes proposées sont déjà complètes, une autre est spécifique au deathmatch, et les restantes vous expédient dans des niveaux absolument vides qui ne demandent qu'à être peuplés.

Quand vous créez la partie pour la première fois, vous apparaissez sous la forme d'un héros comme les autres. Le second menu vous permet d'abandonner ce corps pour vous investir dans le rôle du dungeon master, sous la forme d'un crâne invisible aux yeux des participants. Pour installer votre décor, il suffit de passer en mode Storyteller, les sous-menus vous proposent une foule de fonctionnalités destinées à enrichir le niveau en objets et en personnages. La première pensée qui doit vous traverser est de placer le cercueil ou le lit de vos joueurs, ainsi qu'un coffre où ils pourront entreposer leurs objets. Suivant votre scénario, vous déciderez de la qualité des acteurs présents : agressive pour les monstres, neutre pour les habitants de la ville, et orale pour ceux qui doivent jouer un rôle dans la progression de l'histoire. Si vous décidez d'entretenir un véritable dialogue avec les participants par l'intermédiaire d'un NPC, pour leur proposer une sous-quête ou les diriger dans une direction, vous devrez en prendre les commandes en l'incarnant. La discussion se développe alors comme un véritable chat en temps réel. Suivant le ton des questions et des réponses, vous choisirez les réactions de votre acteur. Si vous avez prévu qu'à un moment de l'aventure, un perso amical au début se transforme en bête déchaînée, il vous suffira de le sélectionner dans la liste des présents et de changer son mode de pensée d'un simple clic.

Il existe différentes manières de guider les joueurs. Soit vous êtes directif et vous cadenassez les chemins que vous ne voulez pas qu'ils prennent en plaçant de gros objets, soit vous êtes assez libéral et vous les faites participer à la création de la trame





Les SiteS



Vous êtes un peu paumé et vous n'arrivez pas à vous lancer comme ça dans le mode multijoueur ? Allez donc faire un tour à ces adresses. Elles vous donneront des news, des informations, des aides de jeu et de nombreux liens pour voir encore plus loin. Attention, leur contenu est en anglais ; il n'existe pas encore de site français mais ça devrait venir. N'hésitez pas à vous munir d'un bon dico pour ne pas rester en plan.
http://vampire.won.net/



Le site de WON centralise toutes les infos sur Vampire. Outre les fichiers à télécharger, vous y trouvez la majorité de la communauté, ainsi que les modalités d'inscription pour faire des parties sur le Net (attention, l'inscription à Won est obligatoire même si elle est gratuite). Vous pourrez chatter, joindre une guilde, former un groupe pour une partie, prendre connaissance des derniers apports ajoutés au soft, et même montrer vos plus belles photos d'écran. Un F.A.Q. est aussi disponible pour répondre aux questions que vous vous posez.
http://planetvampire.com/

Planet Vampire vous offre surtout un guide sur la création d'une aventure. Les étapes sont décrites pas à pas et vous donnent une bonne idée du travail à effectuer. Pour ceux qui voudraient aller plus loin, il possède une bonne rubrique sur le jeu de rôle papier. Ses articles complets vous indiquent toutes les ficelles pour bien s'éclater en jouant en réseau avec les principales recommandations à connaître avant de se lancer dans une partie, que ce soit en temps qu'avatar ou conteur.
http://vampireredemption.com/



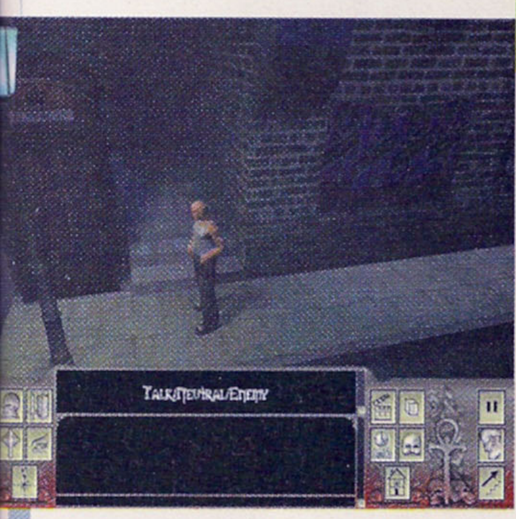
Comment trouver des joueurs si on ne connaît personne et qu'on est trop timide ? Où pomper de bonnes idées pour créer ses propres chroniques ? Comment frimer dans la rue sans se la jouer corbeau ? Vampire Redemption ne vous vendra pas la panoplie complète du parfait vampire, mais plutôt des T-shirts et des bouquins du produit, et vous offrira une base de données de joueurs avec un moteur de recherche. Un bon moyen de ne plus se sentir seul.
http://www.themasquerade.org/

The Masquerade, outre son forum, propose la liste complète des armures et des armes avec leurs caractéristiques. Il possède aussi une quantité de news assez impressionnante, ainsi qu'une foule d'informations sur Vampire. Vous y découvrirez pas mal de liens vers les sites officiels et officieux.

Si vous attendez l'éditeur de cartes avec impatience, vous n'êtes pas le seul. Dès sa sortie, de nombreux sites vous proposeront de multiples accessoires comme des skins ou des textures pour créer votre propre monde, et même un tutorial du moteur. En voici quelques-uns en vrac, à visiter :
http://members.tripod.com/fleshcraft/index.htm
http://www.planetvampire.com/fragless/
http://thehaven.gamepages.net/modlist.htm



en les laissant décider de leur progression et en les accompagnant. À ce moment-là, vous risquez d'être pas mal mis à contribution car vous devrez prévoir un coup à l'avance leur mouvement et intervenir en direct par l'intermédiaire de NPC. Évitez ce genre si vous n'êtes pas doué pour le jonglage ou si c'est votre première fois. L'utilisation des outils du maître de jeu est très simple, les icônes significatives évitent de vous paumer. Mais pour bien les manipuler et surtout connaître ce qu'elles mettent à contribution, exercez-vous comme simple joueur. Le mode solo est une bonne préparation quand on ne connaît pas le monde de Vampire. Non seulement il vous donne une idée du type de scénario que vous pouvez créer, mais il vous aussi offre un bon échelonnage de la puissance des monstres et des objets. On peut se représenter ça comme un tutorial du mode multijoueur. Le plus dur sera sans aucun doute de doser la difficulté et de savoir gérer l'imprévu. Imaginez que vous avez votre scénario tout beau tout propre (je vous conseille de vous faire un plan sur papier, pour ne pas perdre de vue les événements principaux et le but de la quête), et voilà qu'un des joueurs se met dans la tête de faire participer un acteur qui ne devait interpréter qu'un rôle mineur : voilà vos beaux



Quand vous placez une créature, vous pouvez lui donner une routine qui lui permettra de répéter la même chose chaque fois qu'on l'interrogera.

ChOIsir son AVataR



Si les skins autorisées ne donnent pas encore une idée de la diversité des avatars possibles, il suffit d'observer que le choix s'effectue entre trois espèces différentes et dix clans pour se rendre compte que chaque joueur possédera bien un personnage unique qu'il construira petit à petit en fonction de l'expérience acquise lors des combats. Voici donc une présentation de chaque type de race et de leur pouvoir pour vous donner une idée précise de ce que vous allez utiliser.

L'humain n'est pas un homme ou une femme comme nous. C'est un croyant plutôt teigneux, genre prières et chemin de croix chaque soir. Par la foi et dans certaines circonstances, il peut réveiller des pouvoirs cachés en lui. Loin d'être comparables à ceux des vampires et des goules, ils lui permettent toutefois de se défendre. L'ail n'est pas inclus dans sa panoplie mais les armes et les armures bénites font largement l'affaire, et ses fioles d'eau bénite deviennent vite indispensables quand il part à la chasse au vampire.





La goule se situe entre l'homme et le vampire. Abreuvée par le sang et la puissance de ses maîtres, elle utilise les mêmes disciplines qu'eux, mais ne peut pas s'abreuver directement en sang (elle n'a pas les dents aussi aiguisées). Du coup, elle est obligée de se fournir continuellement en fiole de sang, autant pour se soigner que pour combattre.



À ses débuts, la créature de la nuit possède les disciplines classiques de tout bon vampire : absorber le sang et se régénérer grâce à lui. Son appartenance à un des dix clans du jeu va lui ajouter des pouvoirs particuliers.

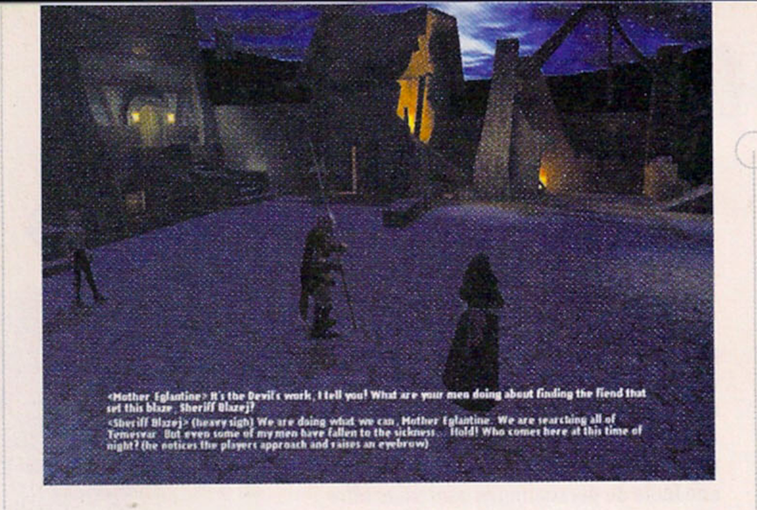
Goules et vampires se départagent en clan ami ou ennemi. Chacun d'eux a une prédilection pour trois disciplines, avec lesquelles ils se lanceront au combat. Les Brujahs possèdent Celerity, Potence et Presence ; Les Cappadocians : Auspex, Fortitude et Mortis ; Les Gangrels : Animalism, Fortitude et Protean ; Les Giovanni : Domination, Mortis et Potence ; les Malkavian : Domination, Obfuscate et Presence ; les Nosferatus : Animalism, Obfuscate et Potence ; Les Toreadors : Auspex, Celerity et Presence ; Les Tremere : Auspex, Dominate et Blood Magic et les Ventrues : Dominate, Fortitude et Presence. Enfin, le dernier clan, celui des Caitiffs, a un choix initial plus vaste, mais l'expérience nécessaire pour évoluer pas la suite est beaucoup plus importante que dans les autres clans. Il n'est pas interdit à un vampire de posséder la discipline d'un autre clan ; il l'obtiendra alors en vampirisant le chef de la lignée. Au fil du temps, il acquerra même des disciplines inédites.

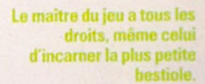
plans tombés à l'eau, et vous en première ligne pour assurer ce détournement. Sachez que même si le menu maître de jeu est facile d'accès, il ne vous assure pas pour autant des scénarii clé en main qui, une fois créés, voleront de leurs propres ailes. Représentez-vous plutôt comme un guide toujours présent pour adapter l'évolution de son script aux besoins des joueurs. Du coup, chaque nouvelle partie basée sur un même scénario peut se dérouler de manière complètement différente.

ET AUSSI

un mode classique

Cette fois-ci, vous vous glissez dans la peau de l'individu à qui l'on propose une quête. Vous vous êtes branché sur le Net après vous être enregistré sur le serveur de Won (voir adresse dans l'encadré sites), vous accédez à un ensemble de plusieurs salles et un chat. Sélectionnez une partie et jetez-vous à l'eau. Tout se passe comme dans n'importe quel type de jeu de rôle en multijoueur. Vous êtes un groupe de héros qui cassent des monstres et pillent les coffres mais voilà, suivant le maître de jeu, vous participerez à des styles d'aventure très variés. Le résultat peut ou non être concluant. En fait, il faut de la bonne volonté de la part de chacun des participants,




Le maître du jeu a tous les droits, même celui d'incarner la plus petite bestiole.





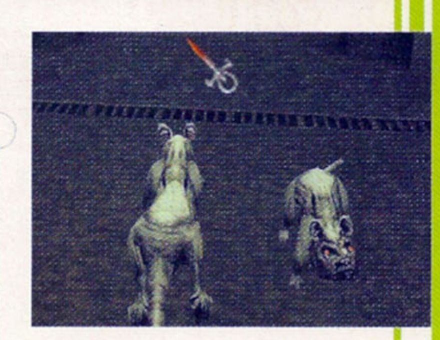
La quête côté joueurs se déroule comme une histoire classique ; rien de la machine qui tourne derrière ne paraît.



guide et joueurs, pour que la sauce prenne. Si vous appréciez le genre massacre à la tronçonneuse, il y a des chances, si le scénario vous demande de courir à droite à gauche pour discuter avec une foule de personnages sans vous offrir beaucoup de combats, que vous soyez plutôt réfractaire. Rien ne vous empêche alors de discuter pendant la partie avec le maître de jeu, pour qu'il adapte son histoire à votre style.
Grâce à sa double interface, Vampire offre une grande interactivité entre créateur et joueur. Les scénarii ne sont pas bloqués et évoluent en fonction de la demande et de la disponibilité de chacun, comme dans un véritable jeu de rôle papier. C'est sa grande adaptation et sa facilité de prise en main qui offrent à tous d'en tirer le plaisir que procure une aventure à plusieurs.







Les PRIncipales dISCIplinES



Discipline Common :
Elle développe l'utilisation de son sang sous toutes ses formes pour accroître ses caractéristiques primaires et surtout son absorption.



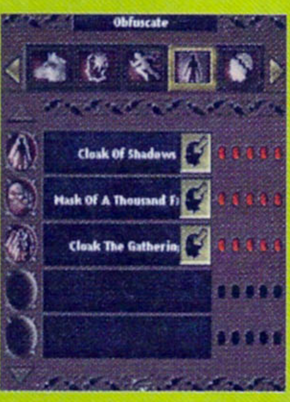
Discipline Animalism :
C'est l'art de manipuler et d'attirer à vous les animaux pour servir vos intérêts.



Discipline Auspex : Elle est destinée à accroître les sens : vision, perception des objets. Idéale aussi pour identifier les armes ou les potions.



Discipline Celerity :
De la vitesse, rien que de la vitesse.



Discipline Obfuscate :
Elle jette de la poudre aux yeux : manteau de l'ombre, déguisement. Elle est plutôt réservée aux gens qui veulent passer inaperçus.



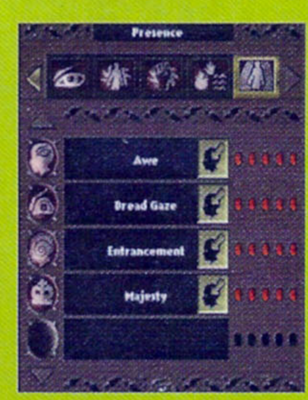
Discipline Mortis :
Pour les nécromants, c'est l'idéal, vu qu'elle leur offre de manipuler les morts soit en les invoquant, soit en les possédant.



Discipline Potence :
Elle augmente la force et les dommages infligés.



Discipline Protean :
Elle permet de se transformer en autre chose : brume ou loup, chaque forme à ses avantages et ses inconvénients.



Discipline Presence :
La personnalité de la créature va influencer ceux qui la voient. Elle pourra les charmer pour qu'ils se laissent vider de leur sang sans réagir, ou les effrayer.

TOUT A CHANGÉ... SAUF LE PRIX !

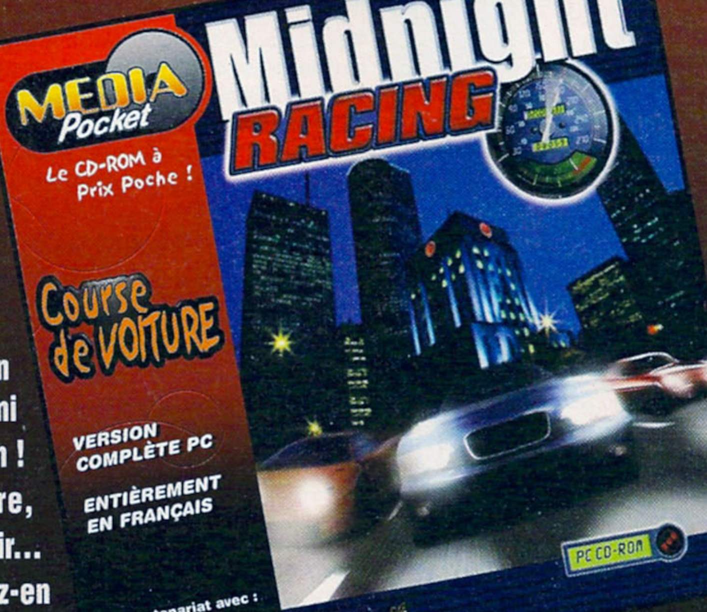
NOUVEAU 3ÈME COLLECTION

19,90 F

3,03 EUROS

LE CD-ROM DE JEU













La nouvelle collection de CD-Rom de eu MÉDIA *Pocket* vient de paraître...

De nouveaux titres pour PC, dans leur version intégrale et en français, sélectionnés parmi les meilleures ventes de leur génération ! Si vous ne les connaissez pas encore, c'est le moment ou jamais de vous les offrir... Si vous êtes déjà un passionné, profitez-en pour compléter votre collection !

Pour plus d'informations : www.mediapocket.fr

ollection 2 : Gruntz • F-16 Aggressor • Max 2 • GT Racing • Absolute Football • Pro-pinball Timeshock • Water Panic • Fire Crow

ollection 1 : Rally Challenge • Brick Blaster • Die by the sword • Fallout • Funtracks • Animaux virtuels • Kitchenette • Dracula

Valable dans tous les magasins de France hors DOM-TOM. 1Euro = 6,55957F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO (1,28F la min.)
Serveur Vocal : 08 36 68 05 15 (2,21F la min.)

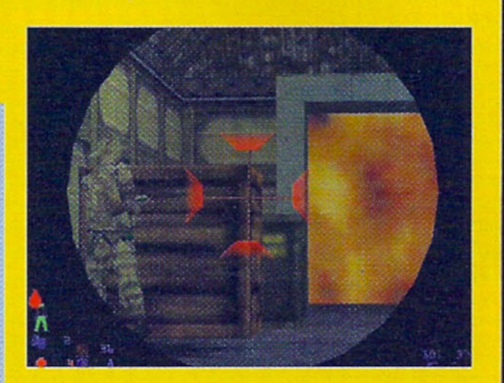
SI VOUS AIMEZ LES ARMES AVEC DE VRAIS MORCEAUX DE BASTOS DEDANS, ALORS FIREARMS EST FAIT POUR VOUS. CE MOD HALF-LIFE MISE TOUT SUR L'ARSENAL : PAS MOINS DE 27 ARMES FIDÈLEMENT REPRODUITES.

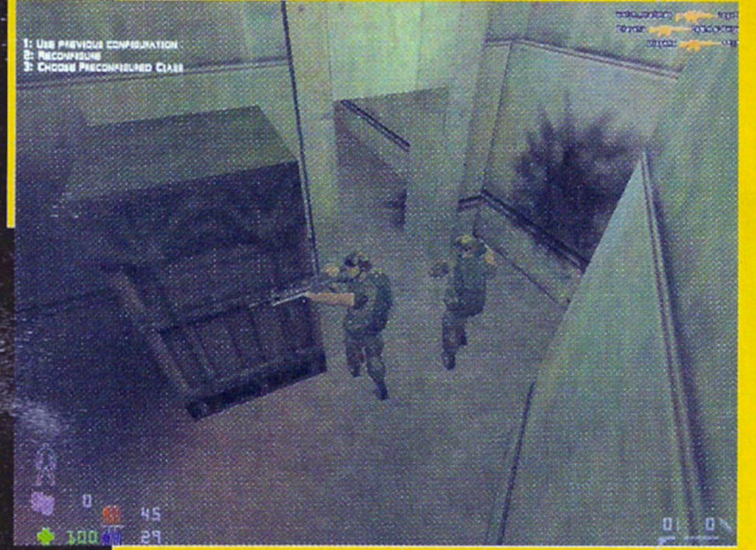
FireArMS

Depuis le succès planétaire de Counter-Strike, c'est la ruée vers les mods dits « réalistes ». Entendez par réaliste le fait qu'on ne joue pas dans des décors de fête foraine futuriste avec des armes de l'an 3000. Pas moins d'une demi-douzaine d'entre eux sont attendus dans les prochains mois, sur les trois mastodontes du Quake-like que sont Half-Life, Unreal Tournament et Quake 3. Les auteurs de Firearms sont les plus rapides et nous offrent ce mois-ci une première version, déjà bien avancée, de leur travail.

TATATATA crraaaaa

Firearms pèse 45 Mo, ce qui devrait déjà vous donner une idée de la quantité de nouvelles choses qu'on peut voir dans ce mod. À côté, même la dernière bêta de Counter-Strike, avec ses 35 Mo, fait petit joueur.
Comme je le disais dans le chapeau, pas moins de 27 armes sont modélisées dans ce jeu. Et de fort belle manière, devrais-je ajouter. Que ce soit au niveau du graphisme, de l'animation ou du son, les fusils, flingues et autres jouets pour militaires impuissants sont tous très bien reproduits. La panoplie est impressionnante : 2 pompes, 2 fusils de sniper, une flopée de modèles du fabricant HK (notamment le MP5, si apprécié des fans de CS), des fusils d'assaut genre FAMAS, Steyr Aug, M16 et AK-47, et même quelques modèles exotiques, comme un lance-grenades rigolo ou un énorme fusil longue portée qui tire de véritable obus, le M86A1. À coté de ça, on trouve, attendez je compte, ...5 flingues, allant du pistolet à bouchons jusqu'au surpuissant Desert Eagle israélien, en passant par le Colt Anaconda avec sa lunette de zoom, ou le Beretta 92F à silencieux. Ajoutez à ça des grenades en veux-tu en voilà (à main, à fragmentation, aveuglante...), des mines de proximité, le petit couteau syndical, et vous obtenez l'arsenal le plus complet auquel on ait jamais eu droit pour un jeu.





Excellente idée : certaines missions commencent à bord d'un C130. On prend son parachute, on ouvre la soute, et hop, on saute sur l'objectif.



Tous ces jouets sont accessibles en début de mission : on peut choisir de s'équiper automatiquement pour une classe prédéfinie (Marine, Vétéran, Fire Support...) ou bien s'acheter soi-même son stock d'armes, de grenades et d'armures, avec les 30 crédits dont on dispose à chaque début de partie.

ackboo

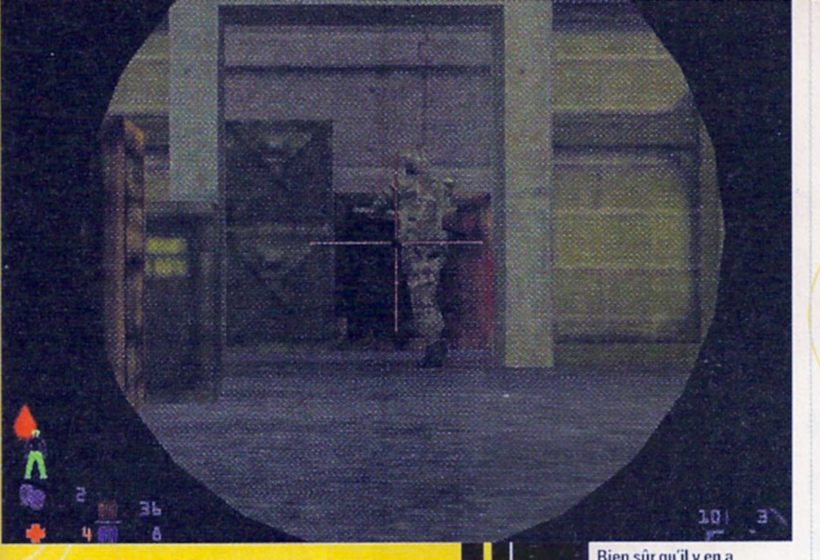
Rraaboouaam TACTACTAC

Histoire de montrer que tous ces beaux guns ne sont pas là pour rien, les développeurs du mod nous ont concocté une gestion des dégâts tout aussi réaliste. Trois niveaux d'armure sont disponibles ; on retrouve l'arbitrage classique entre l'armure lourde, qui fait de vous une tortue blindée, et l'armure légère, qui permet de se déplacer plus vite. On peut aussi choisir, en début de mission, des protections supplémentaires au niveau de la tête, des jambes ou des bras, car ces zones sont particulièrement sensibles. Un tir dans le bras vous fera perdre de la précision au tir. Dans les jambes, c'est votre vitesse qui en prend un coup, tandis qu'un tir en pleine tête met fin rapidement à votre aventure.
Cette première version de Firearms arrive déjà avec un bon paquet de maps. Elles reprennent toutes des environnements réalistes : château fort, camp militaire, entrepôt, mine, route... Leur qualité est assez inégale. Si certaines sont manifestement un peu trop faiblardes au niveau de la richesse des textures et de l'architecture, d'autres sont déjà plus réussies. La map « tp_dish », par exemple, est très bien faite : elle met en scène l'attaque d'une antenne satellite géante enterrée dans le sol, comme on a pu en voir dans un James Bond.





Euhhh ouais, mais c'est parce qu'il campait.





La modélisation des armes est exceptionnelle.

Bien sûr qu'il y en a, du snipe. Mais cette compétence est moins utile que dans Counter-Strike, le style de jeu étant beaucoup plus rapide.

Pchiouu PCHIOUUU rouuarrgl

Firearms, contrairement à ce que l'on pourrait penser, n'est pas du tout un clone de Counter-Strike. Certes, les armes, tout comme les cartes ou la gestion des dégâts, sont réalistes, mais Firearms est pourtant bien plus orienté arcade-bourrinage (NDRC : un jeu conçu par des fanas d'armes qui s'avère bourrin ? Quelle surprise !) Première différence, on réapparaît tout de suite après s'être fait descendre. Pas de longues minutes à attendre que ce #@%$ de campeur sorte du tuyau de ventilation : dans Firearms, l'action est incessante. La « mort » n'étant pas très gênante dans ce mod, on voit beaucoup de joueur adopter des méthodes beaucoup plus musclées que dans CS. C'est du style « Bon, je fonce au milieu de cinq mecs avec mon FAMAS, et si je me fais vaporiser par une grenade, c'est pas bien grave ». Il en résulte évidemment un style de jeu beaucoup moins fin et subtil que dans Counter-Strike et s'approche plus d'une sorte de Team Fortress, les armes réalistes en plus. Seconde différence : les scénarios de jeu sont plus orientés arcade et passage en force. Capture the item, par exemple, est un clone de CTF. Il s'agit en général d'aller voler dans la base ennemie une valise pleine de documents secrets ou une carte à puce, et de la ramener chez soi pour gagner un point. Dans les cartes Push, le but est de conquérir, point de contrôle après point de contrôle, toute la carte. Ces niveaux étant en général linéaires, avec un seul chemin pour aller d'un bout à l'autre de la map, le jeu se transforme vite en guerre de tranchées. J'ai pu assister, lors de parties sur le Net, à des combats délirants entre des douzaines de mitrailleurs qui s'arrosaient les uns les autres à 50 mètres de distance.



PLOC PLOC traaaatata CHKLONK

Firearms n'est donc pas le tueur de Counter-Strike que certains attendent. Ce mod est beaucoup plus orienté arcade, beaucoup plus rapide, et finalement plus proche de Team Fortress Classic. Néanmoins, il vaut largement le détour. Le nombre d'armes hallucinant, les quelques cartes bien réalisées, l'ambiance sonore très travaillée (j'ai essayé de vous le faire sentir à travers les intertitres) et quelques bonnes idées comme l'utilisation des parachutes font de Firearms la très bonne surprise de ce mois en matière de mod.

QUELQUes CONSEiLs

Aucun fusil ne semble plus puissant que les autres. Oubliez toutefois les pompes au profit des fusils à haute cadence de tir comme le FAMAS ou le M16. Certains fusils d'assaut, comme le Steyr Aug, disposent d'un mode Zoom. Il suffit alors de les régler en mode Coup par coup pour sniper avec précision.
Le lance-grenades M79 est sans intérêt : trop peu de munitions.
En revanche, vous pouvez prendre le M16, qui dispose d'une lance-grenades intégré bien sympathique. Dans les cartes favorisant le combat rapproché, optez pour l'AK47.
Sa seconde fonction de tir (bouton « Alt-Fire ») permet d'embrocher les ennemis sur la baïonnette.
Les armures de niveau IV ralentissent beaucoup trop. Préférez une armure légère, qui permettra de vous enfuir facilement et de straffer comme un ninja pour éviter les balles.
En pleine bataille, ne perdez pas de temps à vous faire un bandage ; optez plutôt pour le rush-suicide au couteau.

CONCOURS GRANDPRIX 3

2ème edition

Pronostiquez les résultats des derniers Grand Prix de la saison de Formule Un 2000, et gagnez près de 100 000 F de lots !

Voici venue la **2ème édition** du concours Grand Prix 3 ! Participez en nous donnant vos pronostics pour les **3 compétitions annoncées,** et votre flair vous permettra peut-être de gagner l'un des 20 cadeaux prestigieux mis en jeu ce mois-ci.

Retrouvez-nous également le mois prochain, et à l'issue des 3 "éditions" mensuelles, le cumul de vos points augmentera votre chance de gagner l'ultime 1er prix, un **Rétroprojecteur Toshiba d'une valeur de 24 990 F TTC !** (prix public constaté)

1ER PRIX FINAL

Un **téléviseur rétroprojecteur** 112 cm **TOSHIBA** avec entrée VGA



Il fait partie des produits multimédia de Toshiba, équipés des dernières technologies de pointe pour vous offrir une image lumineuse et précise. Son entrée VGA en façade en fait le compromis idéal pour la diffusion des films et spectacles, comme pour le jeu à partir d'un PC.

A PARTIR DU 2E PRIX

Un écran 22 pouces **iiyama**, des pocket PC **COMPAQ**, des accessoires Guillemot, des jeux PC, des t-shirts...






Le décompte des points s'effectue de la façon suivante : chaque conducteur pronostiqué et correctement pronostiqué à l'arrivée rapporte 20 points. Chaque conducteur pronostiqué mais mal placé à l'arrivée rapporte le nombre de points officiel correspondant à son classement au Grand Prix concerné, c'est-à-dire : 1er = 10 pts, 2e = 6 pts, 3e = 4 pts, 4e = 3 pts, 5e = 2 pts, 6e = 1 pt.
Exemple :

VOS PRONOSTICS	RÉSULTAT DU GP	VOUS MARQUEZ
1. Mika Häkkinen	Michael Schumacher	10
2. David Coulthard	Rubens Barrichello	6
3. Michael Schumacher	Johnny Herbert	0
4. Rubens Barrichello	Heinz-Harald Frentzen	0
5. Eddie Irvine	Eddie Irvine	20
6. Ralf Schumacher	Jean Alesi	0
		Total : 36 pts




En cas d'ex æquo, un tirage au sort sera effectué.

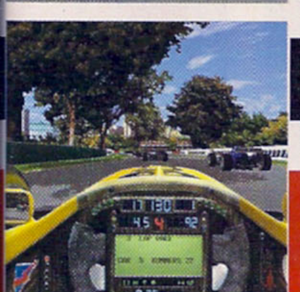
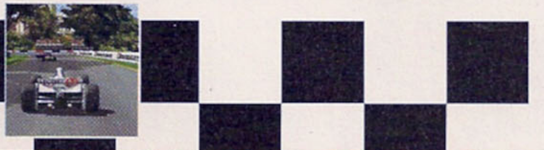
LISTE DES PILOTES PARTICIPANTS

1. Mika Hakkinen, McLaren-Mercedes 2. David Coulthard, McLaren-Mercedes 3. Michael Schumacher, Ferrari 4. Rubens Barrichello, Ferrari 5. Heinz-Harald Frentzen, Jordan Mugen-Honda 6. Jarno Trulli, Jordan Mugen-Honda 7. Eddie Irvine, Jaguar-Cosworth 8. Johnny Herbert, Jaguar-Cosworth 9. Ralf Schumacher, Williams-BMW 10. Jenson Button, Williams-BMW 11. Giancarlo Fisichella, Benetton-Playlife 12. Alexander Wurz, Benetton-Playlife 14. Jean Alesi, Prost-Peugeot 15. Nick Heidfeld, Prost-Peugeot 16. Pedro Diniz, Sauber-Petronas 17. Mika Salo, Sauber-Petronas 18. Pedro DE LA ROSA, Arrows-Supertec 19. Jos Verstappen, Arrows-Supertec 20. Marc Gene, Minardi-Fondmetal 21. Gaston Mazzacane, Minardi-Fondmetal 22. Jacques Villeneuve, BAR-Honda 23. Ricardo Zonta, BAR-Honda





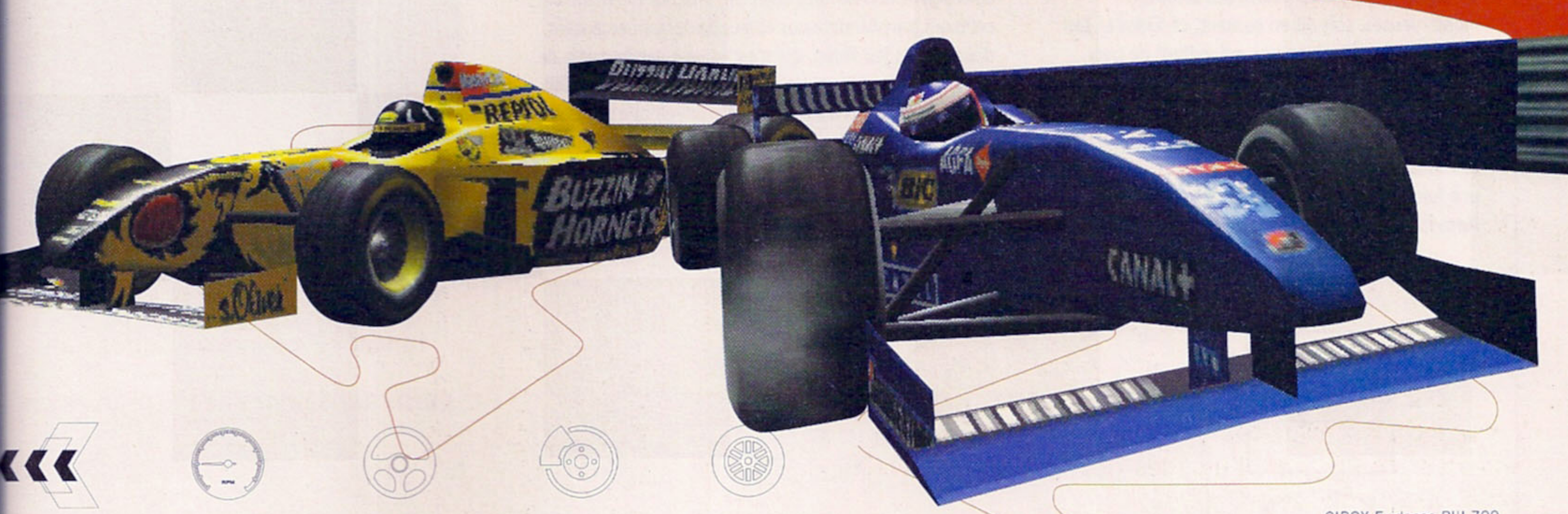
Jeu gratuit sans obligation d'achat, organisé du 26 mai au 23 octobre 2000. Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Le règlement complet, déposé chez Maître Krief est disponible à titre gratuit sur simple demande écrite à l'adresse suivante : UBI SOFT / Concours Grand Prix 3 / Demande de règlement / 93108 Montreuil. Une seule participation par Grand Prix et par foyer (même nom, même adresse).

www.grandprixgames.com

www.joystick.fr





CIBOX Evidence PIII 700

Processeur Intel® Pentium® III 700 M
64 Mo de RAM
DVD Rom 8x
Disque dur : 15 Go
Carte graphique : GeForce 256 SE, 3
Fax modem
Ecran 17"

Pour cette 2e édition, donnez vos pronostics pour les Grand Prix de Hongrie (13 août), de Belgique (27 août), d'Italie (10 septembre) et gagnez :



1ER PRIX :
Un PC Multimédia CIBOX



2E PRIX :
Un volant Guillemot
"Racing Wheel"



DU 3E AU 5E PRIX :
Une carte son Guillemot
MAXI SOUND Fortissimo XL



DU 6E AU 20E PRIX :
Un jeu PC CD-ROM
Grand Prix World

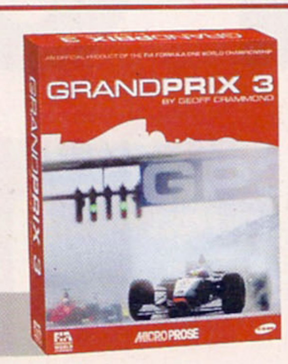




ENREGISTREZ VOS PRONOSTICS SUR LE SITE FRANÇAIS OFFICIEL DE GRAND PRIX 3, www.grandprixgames.com, ou sur le site joystick : www.joystick.fr

• Enregistrement des pronostics sur le site www.grandprixgames.com ou sur le site www.joystick.fr : la date limite d'enregistrement pour chaque Grand prix est le jour du Grand Prix, 12H00, heure locale, le 13 août pour le Grand Prix de Hongrie, le 27 août pour le Grand Prix de Belgique, le 10 septembre pour le Grand Prix d'Italie.

• Vous avez aussi la possibilité de nous retourner vos pronostics sur papier libre en mentionnant vos nom et adresse complète (adresse e-mail facultative) à UBI SOFT, concours JOYSTICK/Grand Prix 3, BP 40, 93108 Montreuil. La date limite d'envoi pour chaque Grand Prix est la veille du Grand Prix, minuit, heure française (le cachet de la poste faisant foi) : le 12 août minuit pour le Grand Prix de Hongrie, le 26 août minuit pour le Grand Prix de Belgique, le 9 septembre minuit pour le Grand Prix d'Italie. Vous pouvez également déposer vos bulletins chez Ubi Soft au 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil, jusqu'aux dates ci-dessus.



*Photographies des lots non contractuelles.

TOSHIBA

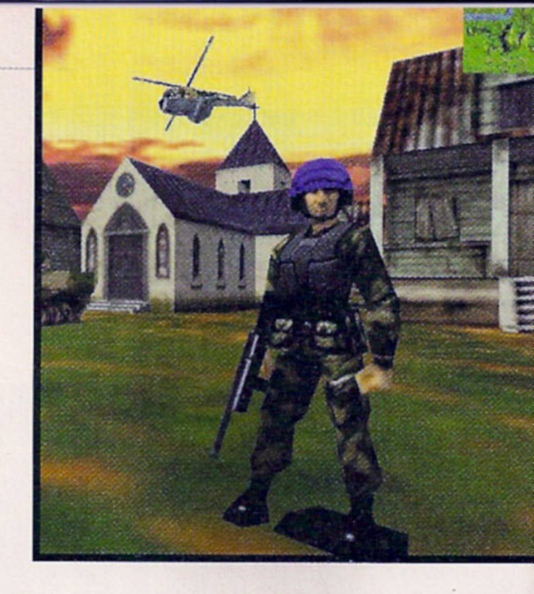








Mathématiques Appliquées, alias Masa, c'est une bulle d'air pur dans le monde chaotique du jeu vidéo. Entre les éditeurs qui misent au coup par coup, sans voir plus loin que le bout de leur portefeuille (et perdent ainsi des sommes monstrueuses, soit dit en passant, cf. Eidos et Ion Storm), et les développeurs qui évitent de trop innover pour ne pas leur faire peur (et qui y laissent leur peau s'ils ne s'y résignent pas, cf. Looking Glass), Masa sort clairement du lot. D'abord, Masa a des sous (merci le lobby des Grandes Écoles, qui pour une fois sert à quelque chose). Et avec ces sous, Masa mise sur le long terme, le très long terme, car Masa est avant tout une cellule de recherche. Recherche appliquée, certes, mais recherche pure : mathématiques, biomathématiques, évolutionnisme, théorie des jeux, sciences cognitives... Sous la volonté de Bruno Heintz, son boss, tous ces domaines convergent vers un seul objectif : créer la vie artificielle, celle qui transformera nos objets de demain en autant d'amis. Et le jeu vidéo, qui n'est qu'une petite partie de ce vaste projet, risque de sacrément en bénéficier. Car contrairement aux autres, Masa ne développe pas nos jeux de demain : elle prépare des outils pour nos jeux d'après demain, ceux qui exploiteront le plein potentiel de l'outil électronique et donneront à cette industrie sa vraie dimension ; je vous reparlerai de tout ça bientôt.



Mon pécé me fait

Ça y est, Peacemakers est dans le tunnel ! Plus que quelques tout petits mois pour que les promesses qui nous font rêver depuis plus d'un an se concrétisent : des unités intelligentes, des formations adaptatives, des commandants autonomes, un ennemi informatique qui joue avec nous, un plaisir toujours renouvelé... Quand je pense qu'Ubi Soft ne leur avait réservé qu'une malheureuse machine de démonstration, sur leur stand de l'E3 ! Pffff, y a pas à dire, les éditeurs sont vraiment à côté de leurs pompes.

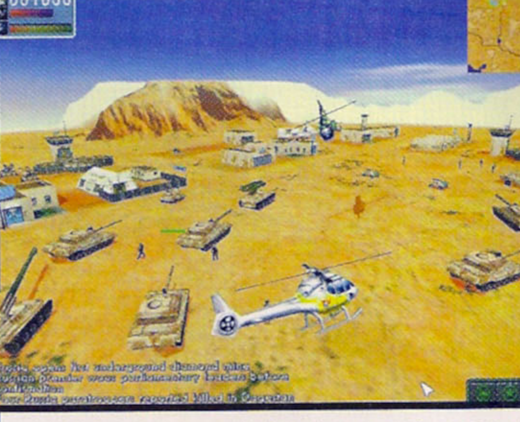


Peace makers



Vous pourrez aussi procéder à des lâchers de paras.





Ne bloquez pas sur l'ombre des hélicos : celle des pales va disparaître.

Contrairement aux journalistes de propagande, les médias libres seront invulnérables. Là, pour une fois, ce n'est pas exactement comme dans la vraie vie, euh guerre.



Qui se douterait que, derrière cette scène bucolique, se cachent des réseaux de neurones, des systèmes experts, des algorithmes génétiques, des systèmes de classeurs, et j'en passe ? Hein, qui ?

En attendant, histoire de continuer à améliorer son moteur d'Intelligence Artificielle DirectIA, Masa développe également des jeux. Alors évidemment, ce n'est pas avec Peacemakers qu'on pourra mesurer pleinement le potentiel de DirectIA. Mais bon, s'il se contente de tenir ses promesses, son impact sur nos vies de stratèges en temps réel sera déjà monstrueux.

Oh oui, promettez-moi la lune !

Peacemakers est donc un jeu de stratégie qui, comme beaucoup de STR, opposera le camp des gentils au camp des méchants (2 campagnes possibles, de 16 missions chacune) dans une guerre fratricide sans merci. Développement de bases, production d'unités, exploration du terrain, grosses batailles et petites escarmouches... Les fans de Total Annihilation, de Starcraft et d'Age of Empires y retrouveront donc facilement leurs marques. Sauf qu'ici, le contexte est celui d'une guerre moderne réaliste, avec tout ce que ça implique en termes d'arbre technologique, de hiérarchie militaire, de facteurs extérieurs à prendre en compte et de règles du jeu. Du coup, à part pour les autistes complets, il en devient encore plus facile d'accès, car un tank ressemble à un tank, et tout le monde imagine ce qu'un tank peut faire comme dégâts. Dans les autres Stratégie temps réel, les éléments stratégiques liés au terrain se limitent

Genre : Stratégie temps réel **Editeur :** Ubi Soft **Développeur :** Mathématiques Appliquées, France
Sortie prévue : Novembre 2000 **Web :** www.animaths.com

généralement à sa topographie et à l'emplacement des bases et des ressources. Mais dans Peacemakers, le terrain ne sera jamais ni désert, ni neutre. En plus des tanks, des hélicos et des soldats adverses (pour ne citer qu'eux), il faudra aussi faire attention aux civils et aux médias, et ne plus miser exclusivement sur la force brute. Traduction : comme dans la vraie vie, euh guerre, il y aura toujours un village à proximité du théâtre des combats, et toujours un journaliste pour pointer le bout de sa caméra et faire chuter votre cote de popularité au moindre pet de travers. En effet, si vous ne pensez pas à mettre à l'abri les villageois mal placés, il y aura de fortes chances pour que vous fassiez des morts parmi les civils. Et si c'est le cas et qu'un journaliste a filmé la scène, couic, votre arbre technologique en prendra un méchant coup. A moins qu'il ne s'agisse de la « bavure » de trop : celle qui vous fera carrément perdre la guerre.



Quelle plaie ces journalistes !

Le système de ressources imaginé par les coyotes de Masa est assez redoutable : en plus des dollars, indispensables pour construire ou pour produire, et qu'il faudra donc gérer à bon escient, en plus des centrales d'énergie, qui accélèrent considérablement la construction et la production, et qu'il faudra donc protéger à mort, la popularité est une ressource à part entière. Car plus vous voudrez construire des bâtiments et des unités sophistiqués, et plus il vous faudra avoir une cote de popularité forte. Comme la tradition veut que ce soient toujours les gentils qu'on tienne pour responsables quand des innocents sont tués, si cet aspect des choses vous gave, il vous suffira de jouer les méchants, et vous pourrez alors utiliser les médias contre les gentils. Mais du coup, pour compenser cette fragilité des gentils, les méchants seront globalement moins puissants. D'ailleurs, c'est comme ça que ça se passe dans la vraie vie, euh guerre, non ? Les gentils ont souvent une génération technologique d'avance sur les méchants (un peu trop même, parfois, cf. les antidotes chimiques « testés » sur les soldats américains pendant la guerre du Golfe), lesquels se battent avec les vieux stocks récupérés des guerres précédentes. Mais du coup, si vous jouez les gentils dans Peacemakers, non seulement il ne faudra pas tuer les civils (ben oui, c'est mal. Si les militaires jouaient plus souvent aux jeux vidéo, ils le sauraient), sous peine de perdre des points de popularité ou même la guerre (ça fait aussi partie des conditions de victoire), mais toute action en leur faveur vous en rapportera : déminage, construction de camps de réfugiés, etc. À condition que quelqu'un soit là pour filmer la scène, évidemment. D'où l'intérêt de construire un centre médiatique, qui vous permettra d'inviter les médias libres, ainsi que de créer votre journaliste de propagande à vous, qui ne « verra » pas vos bavures, mais vous rapportera moins de points qu'un média libre sur vos bonnes actions. Logique.



Le chef de la programmation

Stéphane Maruéjouls a commencé sur Peacemakers il y a un an et demi, en programmant le moteur 3D et le moteur de jeu avec Olivier. Aujourd'hui, il a pris du galon : il met en place toute l'architecture du jeu (intégration des différents moteurs : jeu, 3D, réseau, I.A., etc.) et prend les décisions techniques par rapport à ce que veulent Christophe le chercheur, Olivier le plombier, et Sylvain le designer. Ce qui ne l'empêche pas de plonger ses petites mimines dans le cambouis pour, en plus des retouches au moteur 3D et au moteur de jeu, programmer le son, le comportement des unités, la modélisation du joueur, et corriger les bugs qui traînent.



Christophe en train d'embêter Stéphane (à droite), comme d'hab'.

Unités de base, sergents, lieutenants

Bon, ben voilà, comme d'hab', je n'ai presque plus de place et il me reste 3 tonnes de trucs à vous dire, notamment sur l'Intelligence Artificielle du jeu. Alors en route ! Dans Peacemakers, derrière l'autonomie de chacune de vos unités, la façon dont elles sauront s'organiser en groupe, le caractère unique de chacun de vos commandants,

et l'intelligence avec laquelle votre ordinateur saura contrer vos stratégies les plus vicieuses, il y a 4 niveaux d'I.A. : purement réactif (les unités), réactif et cognitif (les groupes d'unités), cognitif (les commandants) et métacognitif (le général adverse). Au sein de votre armée, vous occuperez le plus haut échelon de la hiérarchie militaire : général. Vos ordres à vos unités prévaudront donc sur tout ce qu'elles pourraient avoir envie de faire de manière autonome, ainsi que sur les directives qu'elles auraient reçues de vos commandants (les traditionnels ordres de déplacement, d'attaque ou de défense pourront également être modulés par des consignes de comportement : discret, normal et agressif). En l'absence d'ordres de votre part, chaque unité sera capable d'agir de manière autonome : régler le problème, s'enfuir, rameuter des collègues, en référer à l'un de vos commandants. Idem pour un groupe d'unités (sachant, évidemment, que des messages d'alerte vous signaleront tout ce qui se passe dans le jeu, vous permettant de reprendre la main sur n'importe quoi, n'importe quand). Chaque groupe d'unités sera dirigé par un sergent ou par plusieurs sergents et un lieutenant, selon la taille et la composition du groupe (ces échelons hiérarchiques intermédiaires, générés automatiquement par le jeu, seront invisibles pour nous). Ces sergents et lieutenants seront capables d'évaluer les situations, de façon à exploiter chaque unité du mieux possible. Traduction : enfin des formations adaptives !

Le chef du projet

Comme tous les mecs qui bossent dans le jeu vidéo, Olivier Denis est resté un grand enfant. À son arrivée chez Masa, il y a plus de 2 ans, il a donc commencé par faire mumuse avec DirectIA. Avec des références comme Command & Conquer (pour l'interface et la lisibilité graphique), Total Annihilation (pour les constructions parallèles) et Warcraft II (pour la complémentarité des unités), il ne pouvait pas tellement se fourvoyer. Et pourtant, la première ébauche de Peacemakers (nom de code Ender) ressemblait plus à une démo technologique de leur moteur d'I.A. qu'autre chose. Le gameplay était faible. C'est alors que l'équipe a choisi un contexte de guerre moderne, avec civils et médias. Et heureusement pour nous, Ender a cédé la place à Peacemakers : un jeu original et ambitieux, qui non seulement tire parti de DirectIA, mais en repousse également les limites ; un jeu qui n'est pas scripté pour nous battre, mais programmé pour nous procurer du plaisir. Allez Olivier, go, go, go !



Le réglage des missions, c'est l'aboutissement de longs mois d'efforts. C'est ce qui rend Olivier si heureux : il commence enfin à voir que ça marche. « L'ordinateur me surprend, il joue avec moi, ça vit en face, ça vit vraiment. La vie artificielle, ce n'est plus qu'un concept. »



Oui, il y a de tout chez Masa : des filles, des accros du portables, des motards, des mecs en T-shirt qui se croisent les bras, et même des héros de série japonaise.

C'est rigolo de tuer des pingouins, hein ? Ouais, ben avant de vous en donner à cœur joie, faites gaffe à ce qu'aucune caméra de télé ne traîne dans le coin. Car les pingouins, c'est la bouffe des villageois. Et les villageois, c'est sacré !

Commandants, général adverse

Vos 4 commandants, qui arriveront progressivement au cours de la campagne, seront les seuls sur lesquels vous ne pourrez pas exercer une autorité sans limite : vous ne leur donnerez pas d'ordres, mais vous leur confirez des missions, du genre « défendre une position ou faire tomber une base ennemie » (ce qui sera carrément utile à la fin du jeu, quand vous aurez simultanément plusieurs bases à défendre et plusieurs objectifs à atteindre). Mais comme vous pourrez donner des ordres à leurs unités, construire une base ou produire des unités à leur place, ils apprendront de vous, tout en gardant leur personnalité initiale. À vous donc de les exploiter au mieux de leurs capacités. D'ailleurs, contrairement à ce que je vous avais dit dans un précédent reportage, ce sont eux, une fois bien rodés, que vous aurez la possibilité d'échanger avec des potes via Internet, et non votre personnalité en tant que joueur. Car si l'ordinateur se construit un modèle de plus en plus précis de votre jeu au fur et à mesure des missions (voir l'interview de Christophe Meyer en page suivante), c'est avec vous qu'il saura de mieux en mieux jouer, pas avec un autre. D'ailleurs, pour finir, je vous signale que le but de tout ceci n'est pas



de vous faire perdre, mais de donner à l'ordinateur les moyens de vous répondre de manière intéressante. Bref, mes amis, priez avec moi pour que tout ceci soit vrai. Non que je doute des capacités de leur I.A. (au contraire, le peu que j'en ai vu est plus qu'enthousiasmant), mais comme cette dernière est vraiment autonome, ça risque d'être un sacré boulot que de régler chacune des 32 missions du jeu… Bref, cet été, sur la plage, ayez une pensée émue pour les 12 petits gars de Peacemakers. Car le soleil, cette année, je doute qu'ils le voient beaucoup. ■ □ □

Interview de Christophe Meyer

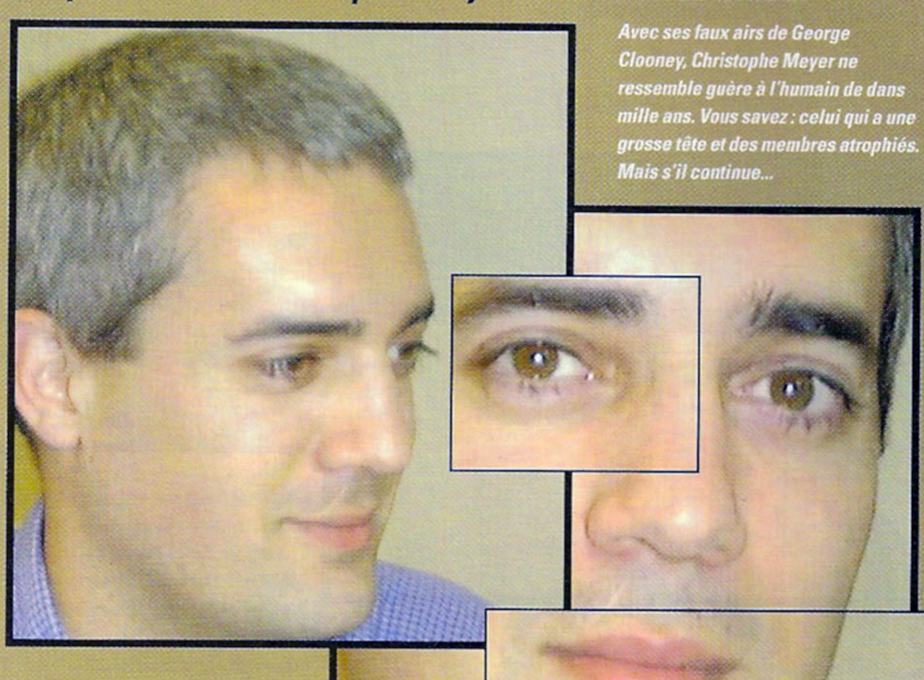
Responsable scientifique des jeux vidéo chez Masa.

Alors qu'il terminait une thèse sur « l'anticipation des comportements cognitifs » après un DEA d'Intelligence Artificielle, Christophe Meyer a eu la chance de rencontrer l'homme de sa vie : Bruno Heintz, qui faisait la tournée des labos de recherche pour y dénicher des perles rares en vue de monter sa boîte. C'est ainsi que Christophe a renoncé - momentanément - à son grand projet de simulateur de poker, pour s'adonner aux joies simples de Quake 3. Et accessoirement, pour nous pondre Smart Opponent, ce module de DirectIA qui permet à l'ordinateur de construire un modèle du joueur.

JOYSTICK : QUEL EST TON RÔLE SUR PEACEMAKER ?
Christophe Meyer : Concevoir l'Intelligence Artificielle et plus particulièrement la modélisation du joueur. Mon rôle consiste à me demander ce qu'il y a dans la tête du joueur, et ce qu'il est intéressant de retenir de ses actions. Concrètement, il faut que j'explique à l'I.A. ce à quoi il faut qu'elle fasse attention pour que la succession des missions soit intéressante pour le joueur. Par exemple, l'adversaire informatique remarquera si tu as toujours tendance à construire ton camp de la même manière, le genre d'unités que tu préfères produire, le temps moyen que tu mets à lancer ta première attaque... C'est à partir de toutes ces données que l'I.A. va créer son modèle de toi, ce qui lui permettra de t'envoyer des contre-stratégies adaptées. Donc, face à un joueur qui développe sa base pendant 2 heures avant de lancer une attaque massive, elle ne réagira pas comme face à un joueur qui lance de petites troupes dès les premières minutes de la partie. C'est comme au poker : quand tu sais que l'autre est en train de bluffer, c'est tout de suite beaucoup plus simple. Jusqu'à présent, un ordinateur était incapable de créer ce genre de modèle autrement qu'avec des statistiques. Mais ce n'est pas la façon dont fonctionne Smart Opponent.

VOUS ACCUMULEZ DES DONNÉES SUR LE JOUEUR ET VOUS EN TIREZ DES CONSÉQUENCES. CE NE SONT PAS DES STATISTIQUES ?
C'est vrai qu'à la base, tu acquiers une expérience de l'autre, donc tu stockes des informations. C'est la façon de les traiter qui est complètement différente. Dans le cas des statistiques, tu vas enregistrer tout, tout le temps, et tu vas faire des calculs sur tout ce que tu as enregistré depuis le début. Ça ne peut pas être une bonne approche, car l'ordinateur va se souvenir de choses que le joueur aura oubliées depuis bien longtemps.

MAIS COMMENT PEUX-TU SAVOIR QUELLES SONT LES CHOSES QUI SONT PERTINENTES POUR LA MÉMOIRE DU JOUEUR ?
Il existe de très grandes et très sérieuses théories là-dessus. Des théories sur la mémoire humaine, tout d'abord. Par exemple, on sait qu'un humain ne peut mémoriser qu'une poignée de nombres entiers. Mais si, là, je te cite 10 entiers et je te demande le premier, tu l'auras oublié. C'est pareil pour un joueur : quand il joue, il y a énormément de choses qui parcourent son esprit, ne serait-ce que ce qu'il voit à l'écran. Mais il ne va en retenir qu'un certain nombre. Ce sont ces choses-là qu'on signale à l'I.A. dans Peacemakers, en lui demandant de se focaliser dessus et de voir comment le joueur réagit par rapport à elles. Et pour savoir ce qu'il y a dans sa tête, on essaye de se demander, quand il a fait l'une de ces choses, quel enseignement il a pu en tirer. Par exemple, au poker, si tu as bluffé et que je m'en suis rendu compte, ton comportement vis-à-vis du bluff va changer. Dans un sens ou dans l'autre. Le modèle est à 2 niveaux. C'est d'abord, comme dans le modèle statistique, d'enregistrer ce que tu fais, ce qui n'est pas très difficile, mais aussi de savoir comment ton comportement va évoluer au cours du temps en fonction du succès et des échecs que tu as pu avoir en appliquant ces choses-là. C'est comme ça qu'on arrive à deviner des choses que le joueur n'a pas encore faites, alors que dans le modèle statistique, par définition, on ne peut prévoir que quelque chose qui s'est déjà produit. La force de l'être humain, c'est qu'il est adaptatif.
Dans Peacemakers, l'I.A. va chercher parmi les choses que tu pourrais faire, y compris celles que tu n'as encore jamais faites, celle vers laquelle tu vas normalement aller.

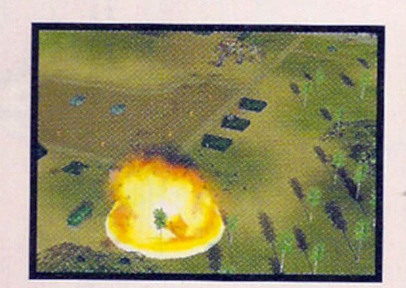


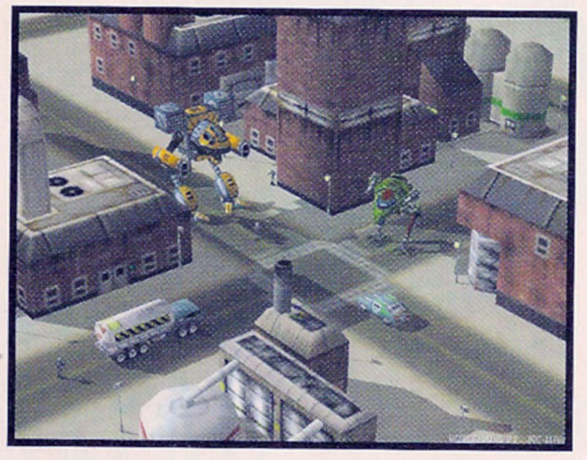
Avec ses faux airs de George Clooney, Christophe Meyer ne ressemble guère à l'humain de dans mille ans. Vous savez : celui qui a une grosse tête et des membres atrophiés. Mais s'il continue...

COMMENT L'ORDINATEUR PEUT-IL IMAGINER DES CHOSES NOUVELLES ?
Il a à sa disposition une banque de données de choses qu'on a imaginées possibles pour le joueur, à plusieurs niveaux, ainsi qu'à plusieurs niveaux d'abstraction. Ce n'est pas « il va attaquer à droite plutôt qu'à gauche », mais plutôt « il va privilégier l'attaque sur la défense » ou « il va préférer les unités aériennes aux unités terrestres », etc. Avec toutes les variantes possibles pour chaque cas.

ET SI LE JOUEUR FAIT UNE CHOSE À LAQUELLE VOUS N'AVEZ PAS PENSÉ ?
Il est capable de la repérer, de l'intégrer en temps réel comme une nouvelle possibilité et d'imaginer des réponses.

rhalala, j'aurais pas dû abuser des dessins animés japonais quand j'étais petit. Goldorak, Robotech, Macross… forcément, ça m'est un peu monté à la tête.
Et maintenant, comme vous voyez, je me prends pour un chevalier du futur. Faut dire que j'ai fière allure à l'intérieur de mon Mech. Une armure de 100 tonnes d'acier et de verrins, forcément, ça en impose sur un champ de bataille. J'en ai balancé du PPC et des SMR sur toutes les planètes où mon clan m'a envoyé défendre ses couleurs. Et maintenant, j'ai eu droit à une chouette promotion : Commander, mon gars, ils m'ont finalement bombardé Commander. Par rapport au pilote d'un Mech qui sue dans sa carcasse super-blindée, le MechCommander dirige la bataille de tout en haut. C'est lui la tête pensante qui impose sa stratégie à toute l'équipe. Quand le MechCommander aboie un ordre, les Mechwarriors obéissent. Quand quelque chose doit être détruit, le MechCommander désigne juste la cible du bout de l'index. Le MechCommander, c'est un cerveau de velours dans un gant d'acier, installé bien peinard dans son dropship en orbite pendant que les rampants font le gros du boulot. Ouais, c'est cool d'être MechCommander.

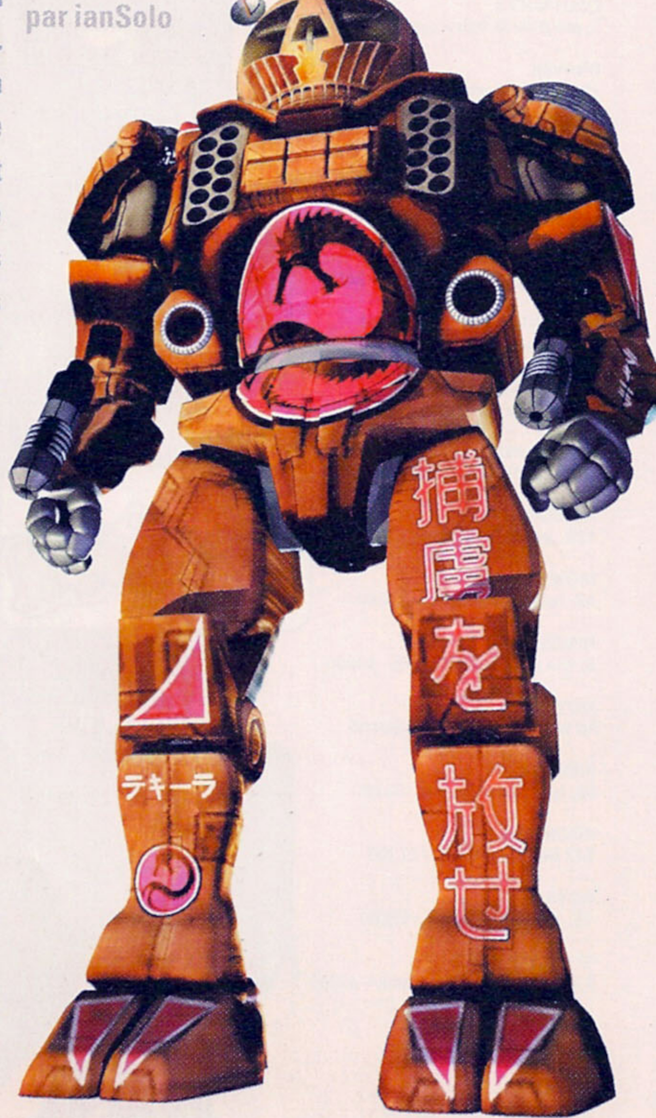




MechCom

Avec près de 50 bouquins traduits dans une vingtaine de pays, on peut dire que l'univers Battletech compte un bon paquet de fans. Et pas des fans à deux balles qu'on oserait baratiner sur la vitesse de refroidissement d'un Mad Cat modèle IV (celui avec le voyant de dégivrage peint en vert). Non, des vrais de vrais qui vous citent les spécifs des bestiaux de mémoire et prennent tous les matins une bonne douche à l'huile de vidange. Depuis longtemps, avec la série des Mechwarrior, les amateurs du genre pouvaient se plonger dans des combats frénétiques entre titans mécaniques. Il y a deux ans, avec MechCommander, FASA nous proposait de monter d'un cran dans la hiérarchie et d'incarner le rôle du Commandant d'un « lance ». Et comme le combat tactique a le vent en poupe, c'est bientôt rebelote avec MechCommander 2, une suite vitaminée par les bons soins de Microsoft.

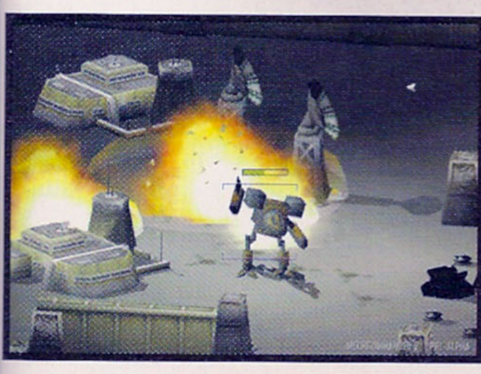
par ianSolo



Les Mechs, COLLECTION printemps 2001

Microsoft nous a montré une version encore en chantier de MechCommander 2. Normal, le jeu n'est prévu pour sortir qu'en mars 2001. Cette version était quand même bien appétissante avec un moteur graphique entièrement revisité et plein de plus par rapport au volet précédent. Les concepts resteront les mêmes. MechCommander est ce qu'on appelle au Québec un « realtime tactical ». On dirige une équipe de Mechs en vue externe. Chaque unité est individualisée par le biais de son pilote et du Mech contrôlé. Ce qui veut dire que l'on gagnera des points





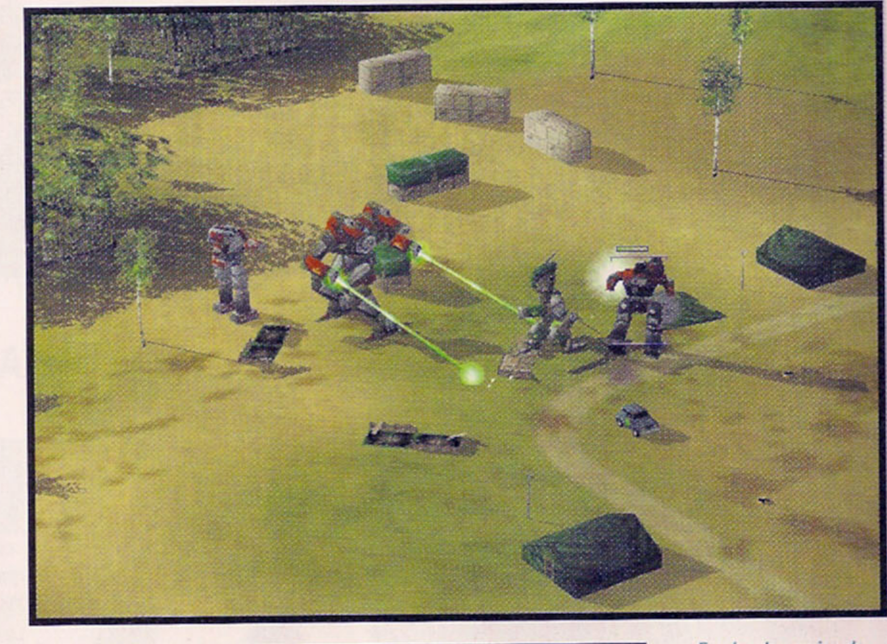
d'expérience si on utilise correctement les capacités de chaque unité : tir à longue distance, détection, etc. Avec ces points, on pourra ensuite faire progresser les pilotes en améliorant leurs compétences propres (pilotage, tir, senseurs, une quinzaine de compétences en tout). Il y a également des points de ressource qui serviront quant à eux à booster les Mechs en améliorant le blindage, la puissance de tir ou en installant des sièges chauffants, parce que c'est important les sièges chauffants, voyez-vous. Il y aura une belle palanquée de gros robots, dont des nouveaux venus dans cet univers. Déjà les fanatiques de Battletech (aussi tolérants que des trekkies) s'interrogent avec angoisse : est-ce que les nouveaux Mechs ont été dûment homologués par FASA ? Ben, on pourrait dire que non, sans s'inquiéter davantage. C'est ça qui est marrant avec Battletech, c'est que certains Mechs ont d'abord été créés pour les besoins de


L'hélico de réparation, une amélioration destinée à venir en aide aux joueurs débutants.



mander 2

la simulation et intégrés dans l'univers bien plus tard. Tenez, prenons l'exemple des très fameux Mad Cat, Thor et Vulture, trois types de Mechs créés à l'origine pour les Battletech Centers (vous savez, les simulateurs montés sur vérins que l'on trouve dans des salles spécialisées aux USA). Ce n'est qu'ensuite qu'ils ont été intégrés aux « specs books » de la FASA. Enfin, pourvu qu'on ait des chouettes golgoths à envoyer à la castagne, pour ce que je m'en tape du nombre de boulons… Les développeurs se sont aussi creusé les méninges pour apporter des améliorations de gameplay, notamment au niveau des réparations. Désormais, une unité aérienne pourra larguer sur le champ de bataille un camion de réparation bien utile pour soigner les ongles incarnés et effectuer un bouche à bouche de première nécessité sur un Mech légèrement commotionné par un tir de roquettes à l'uranium enrichi. Dans le même ordre d'idée, il sera possible de réparer des structures. Mais pas de construire des bâtiments. Ah ça non, y a pas marqué C&C ou Bouygues sur la boîte de MechCo. Un peu de respect quand même, on est des pilotes de Mechs, pas des terrassiers !



Pur et dur mais accessible

Jordan Weisman, le « creative director » responsable de MechCommander chez Microsoft nous a fait quelques confidences pendant cette présentation. Par exemple, il nous a avoué que ça fait dix-sept ans que la série des Battletech existe, que pour sa part


En plus du camion de réparation, on pourra se faire livrer, sur le terrain, des poseurs de mines et des tanks éclaireurs.

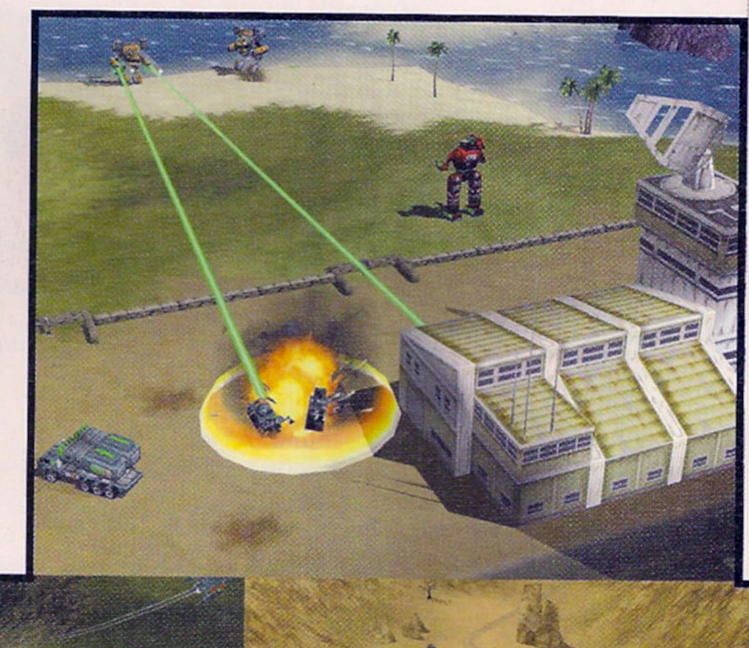
Combats de nuit, ombres dynamiques, pluie : l'ambiance devrait être soignée.





Genre : Combat tactique Battletech **Editeur :** Microsoft **Développeur :** Microsoft (FASA) **Sortie prévue :** Mars 2001

ça fait un bail qu'il baigne dedans mais qu'à son avis on peut encore faire plein de choses intéressantes avec cet univers. Mmmh, comment que ça tombe bien… Trêve de plaisanteries, Weisman semble revenu des softs à la Mechwarrior 3 (pourtant le 4 est très très prometteur). Pour lui, c'est toujours la même histoire. On tourne en rond autour du Mech ennemi en essayant de lui dégommer un bras ou une jambe. Ben quoi, c'est ça qui m'a toujours bien éclaté dans Mechwarrior, c'est bousiller les jambes d'un Mech pour le voir tomber comme un mammouth avec une fléchette anesthésiante dans le cul. Bah, ce que veut dire l'ami Jordan c'est que Microsoft est en train d'améliorer les secteurs sensibles d'un produit qu'ils voudraient voir toujours plus grand public. L'idée est de rendre MechCo 2 moins élitiste en dosant mieux la difficulté. Dans une campagne de MechCommander, où on passe d'une mission à l'autre en conservant les mêmes Mechs, les engins sont de plus en plus abîmés. Grâce à l'hélico de réparation, le joueur débutant ne sera pas dans la galère après une petite erreur tactique. Il pourra remettre son attirail d'équerre avant de retourner sur le front des réjouissances. Bien entendu, comme dans le précédent volet, MechCommander 2 comportera un système de « salvaging » consistant à se servir directement sur les carcasses fumantes des Mechs ennemis pour récupérer des pièces détachées.



On pourra commander un pilonnage aérien pour nettoyer les zones avant intervention.



Attention, peinture FRAÎCHE !

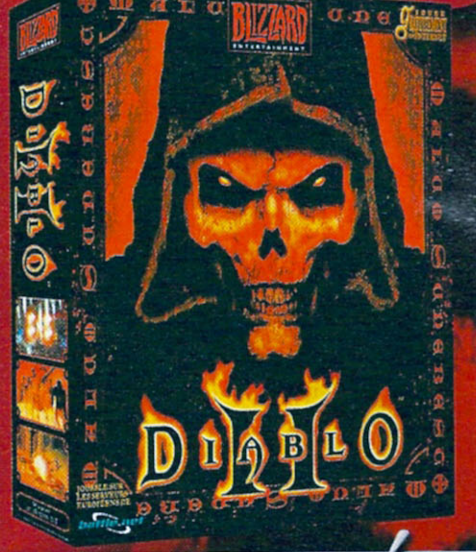
Commander une douzaine de Mechwarriors sur un champ de bataille, jouer à cache-cache avec le terrain et le système de lignes de vue c'est déjà bien tripant. Mais comme en plus ils ont filé un bon coup de polish au moteur graphique, ça peut aussi être drôlement esthétique. Le moteur de MechCommander 2 sera entièrement en 3D, et c'est rien de le dire. Le truc qui saute tout de suite aux yeux, c'est la gestion des ombres. Elles bougent en temps réel. C'est-à-dire que l'on voit les ombres s'allonger avec le coucher du soleil. Ça peut paraître débile comme détail mais, croyez-moi, ça rajoute beaucoup au réalisme du graphisme. Autre petit détail cosmétique : les Mechs laissent des traces de pas quand ils s'enfoncent dans la poudreuse. Les quelques décors préliminaires que nous avons pu admirer sont aussi bien sympa. Dénivelés de terrain, végétation, bases futuristes profitent eux aussi de la 3D pour nous offrir des terrains de jeu convaincants. Pour l'instant, les textures des Mechs sont assez criardes avec des couleurs un peu flashy. Mais on nous promet une remise à niveau dans les mois qui viennent. Sûr, ils ont encore le temps de nous mitonner ça aux petits oignons, d'ici la sortie.

Bref de bref, MechCommander 2, avec ses deux illustres parents FASA et Microsoft, ne devrait pas faire mauvaise impression dans la longue galerie des jeux Battletech. À la différence de Mechwarrior 4, il apportera une orientation moins action mais plus tactique. Un même univers, deux déclinaisons. Décidément, les dieux du marketing sont vraiment très forts.

MechCo 2 inclura un éditeur de missions - le même que celui utilisé par les designers - pour que tout un chacun puisse créer ses propres affrontements.

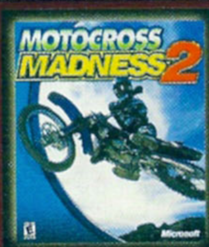


JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !



... the game !

LA SÉLECTION ADDON



MOTOCROSS MADNESS 2



ASHERONS CALL



CE SOIR, ON VA A LA PLAGE...



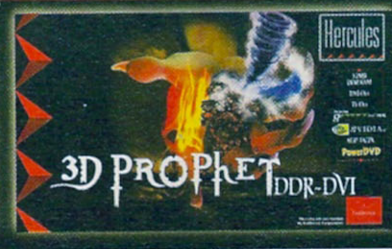
SYDNEY 2000



TAXI 2



EVER QUEST



CARTE 3 D PROPHET

addon Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
L'équipe de Cergy vous retrouvera au magasin de Osny-Pontoise à compter du 03/07/2000

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

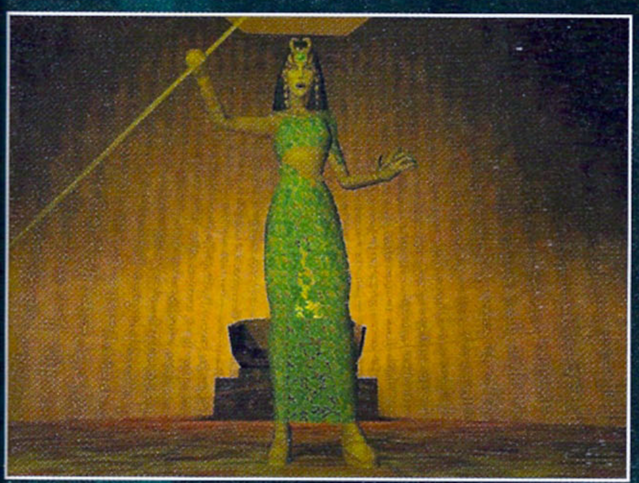
TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

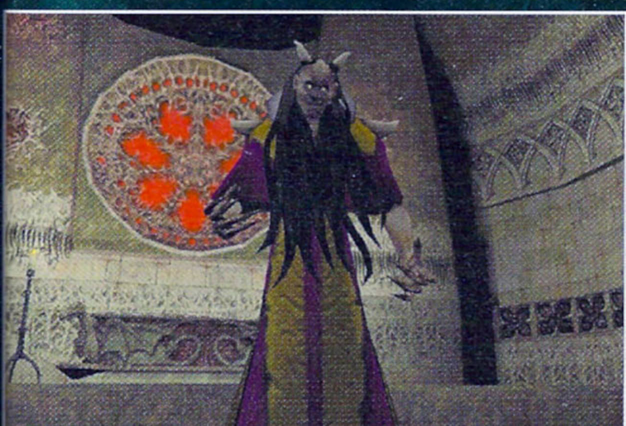
Pour être leader dans votre projet multimédia (jeu vidéo, PC, DVD), contactez-nous au 01 34 25 48 48

GRAND CONCOURS









Config du PC :

- Pentium III 550
- 64 Mo RAM
- DD 15 Go
- DVD-ROM Pioneer 10x/40x
- Carte son Soundblaster 48
- Lecteur CD-Rom x 48
- Carte Vidéo GeForce 2
- Moniteur 17"
- Enceintes avec caisson de basse

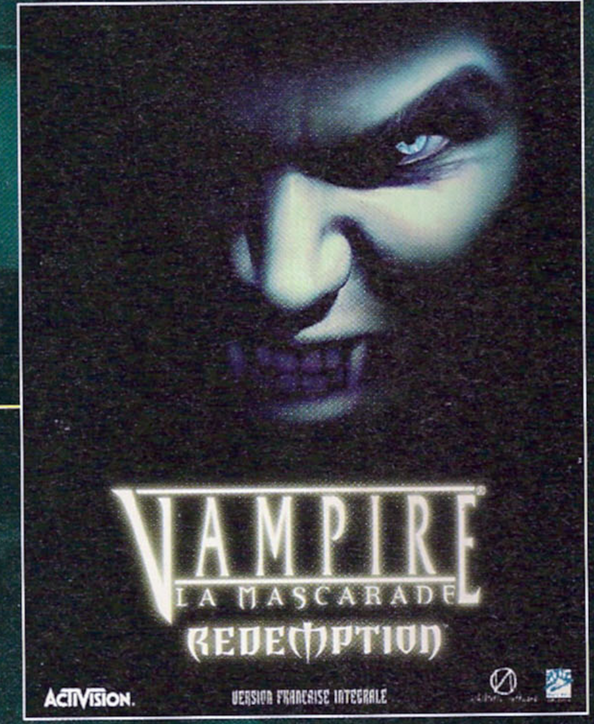
Le PC

Photo non contractuelle

VAMPIRE LA MASCARADE

Gagnez

1 PC



DES JEUX VAMPIRE LA MASCARADE



DES CARTES VIDÉO GeForce 2





ACTIVISION®

SUR LE 3615 JOYSTICK

1,28 F/mn

Astuces et soluces de jeux vidéo pour PC

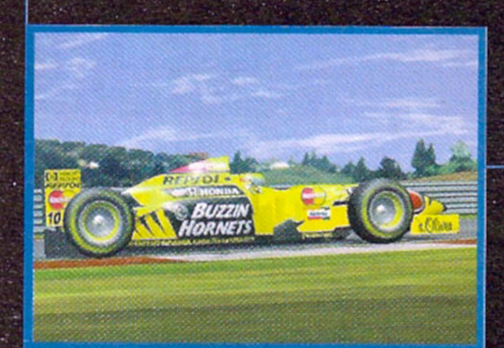
Concours valable du 1er juillet au 31 août 2000, gagnez 1 PC, 2 cartes GeForce 2 et 20 jeux

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

La représentation des circuits fait preuve d'une grande fidélité, même si le circuit du Brésil me paraît un peu trop plat.



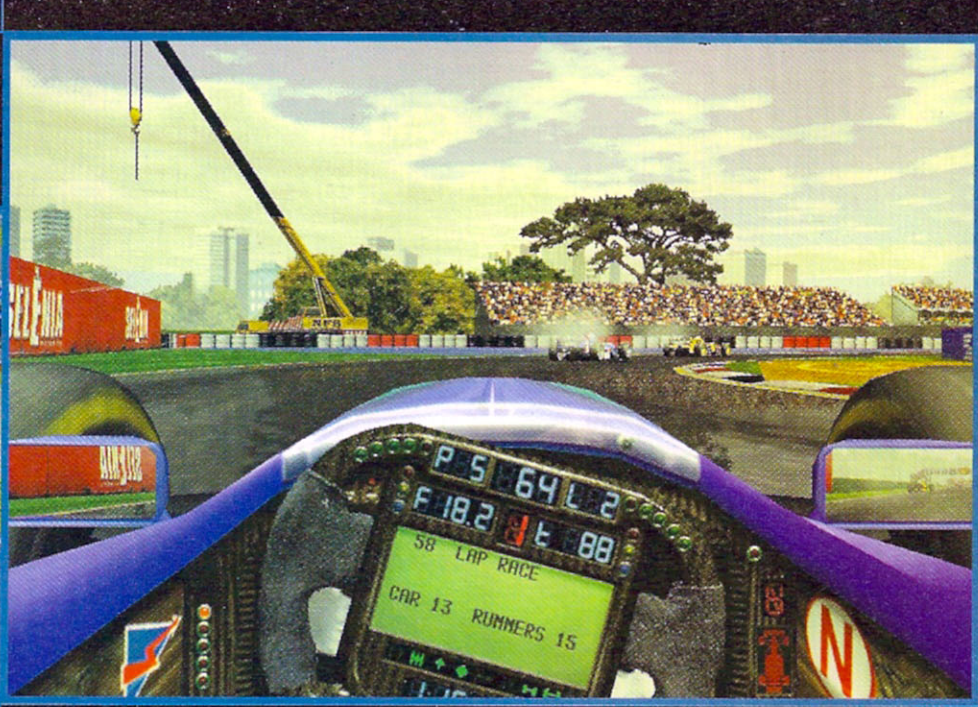
lord casque noir



Grand Prix 3

L'une des nombreuses vues possibles. Plus d'une vingtaine au total.





La pluie est indéniablement une grande réussite. Le décor se reflète sur les parties détrempées de la piste.

GENRE SIMULATION DE FORMULE 1
EDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR GEOFF CRAMMOND
DISTRIBUTEUR UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE 28 JUILLET 2000



Le moteur 3D affiche un rendu très différent des autres jeux 3D. Il offre une grande précision dans les détails.

Et quand je pense que je l'ai mangé, c'est vraiment trop bête. Et si j'allais vomir ? mmhh... Ma foi non, je crois plutôt que je vais le réécrire. Il était pourtant bien ce bêta-test de Grand Prix 3. Un texte tout en rimes, pensez-donc...





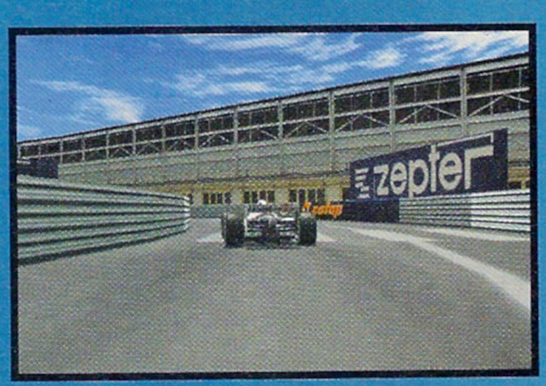




Un, deux, trois, j'ai vu Grand Prix 3. Quatre, cinq, six, dans une ville rosbif. Sept, huit, neuf, 'vec une super meuf. Dix, onze, douze, je marche dans une bouse. Bon j'avoue, je manque d'inspiration. Je vais peut-être aller vomir finalement... Ça y est, j'ai récupéré mon texte. Cool, je vais gagner du temps. C'est l'histoire du créateur du jeu, en fait. Par un jour de printemps, naquit le bel enfant. Il était beau, il était blond, c'était Geoff Crammond ! Touché par la crasse, il irrita dindon. (Ben c'est que j'ai un peu de mal à recopier mon texte qui est en piteux état. Ah voilà). Touché par la grâce, il hérita d'un don. Dindon de grange classe, et d'une (...deux secondes). D'un don de grande classe, et d'une grande passion. Fêlé de F1, et doué de raison, il se lança alors dans la programmation. Et ce n'est pas en vain, car en peu de saisons, c'est sur Commodore que REVS il nous pond. Vint ensuite l'Atari pour lequel il s'éprit, et Stunt Car Racer qu'il développe à ses heures. Et seize heures, c'est l'heure du goûter, j'mange un Petit Coeur, et un peu de papier... et merde... j'ai encore bouffé mon texte. Deux fois que je me fais avoir sur ce passage. Quel idiot. Bon, tant pis, cette fois-ci j'improvise.
Le gars enchaîne par la suite sur Grand Prix, sur lequel bon nombre d'utilisateurs d'Atari et d'Amiga ont passé leurs jours et leurs nuits, puis sur Grand Prix 2, la plus aboutie de ses simulations. Saviez-vous, pour la petite histoire, que c'est l'un des jeux les plus vendus en France ? Il est d'ailleurs encore en magasin, 5 ans après sa sortie. Si ça ce n'est pas le signe d'un grand hit, je n'y connais vraiment rien en hit. En revanche, je suis une bête en logique. Je peux par exemple en conclure qu'il nous prépare Grand Prix 3 depuis cinq ans. Ahah, ça vous épate la logique, hein ? Ça ne m'étonne pas, je suis très fort.

LA PATTE DU maître

Pour en revenir à Geoff Crammond, ce programmeur de génie n'en est pas moins renfermé sur lui-même. Afficionado de la perfection, il a pris pour habitude de développer ses softs seul et selon ses propres méthodes. Or, aussi intelligent soit-il, il lui est impossible de suivre et d'assimiler en termes de programmation toutes les évolutions proposées par les périphériques du marché. Je pense notamment aux cartes 3D. Notre homme a donc réalisé la suite de sa simulation en mode 3D software (avec quelques graphistes et autres designers), et confié la partie accélération 3D à une seconde équipe de développement. Le résultat obtenu est, de fait, assez atypique. À titre d'exemple, il n'y a pas de mip-mapping sur les textures et les effets d'escalier restent particulièrement apparents,





De près, on remarque que les textures ne sont pas aussi lissées que dans les autres jeux accélérés 3D.

notamment sur le volant. Un rapide coup d'œil sur les photos permet de le constater aisément. À l'inverse, la route a l'air composée de textures vectorielles non répétitives lui conférant un aspect plus réaliste. Grand Prix 3 jouit d'un look particulier, que l'on ne retrouve pas dans d'autres jeux Direct3D utilisant en grande majorité des routines d'accélération similaires. Cela peut paraître décevant au premier abord, essentiellement sur des photos plaquées dans un magazine, mais il s'avère en fait que l'on n'y prête guère attention lorsque le jeu tourne, et que l'on y trouve même quelques avantages, comme une plus grande précision dans les détails. C'est ce que j'appelle « la patte Geoff Crammond ». Même si cela n'a que peu d'importance de nos jours, les performances obtenues sur un ordinateur ne disposant pas de carte 3D restent des plus honorables (le jeu a été programmé à la base sans accélération 3D). Comptez tout de même sur un bon Pentium 350.

UNE ÉVOLUTION DE Grand Prix 2

La ressemblance entre les deux jeux est frappante. Une structure de menus très similaire, des fonctionnalités proches, les amateurs trouveront immédiatement leurs marques. Cela dit, ne me demandez pas de détailler toutes les fonctions avec précision. Comme je le sous-entendais plus haut, j'ai pu me rendre en Angleterre pour tester le jeu, mais le temps imparti m'interdisait de reproduire l'intégralité des menus sur mon petit calepin.

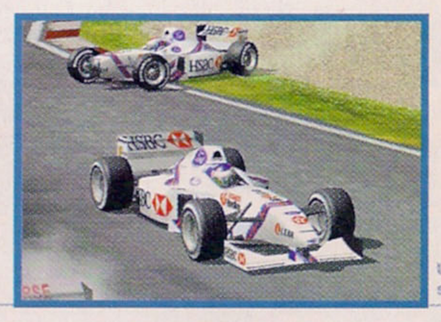


La piste sèche sur la trajectoire.

Et puis vous savez, lorsque l'on commence à jouer, on ne peut plus s'arrêter. Mais tout de même, je vais tenter de faire mon possible. Commençons donc par le commenc... La vache, Word vient de me faire une erreur grave comme jamais ! Je viens juste de rebooter si vous voulez tout savoir. Okay, vous vous en foutez. Pfff. Bref, vous disposez de cinq niveaux de difficulté et de trois modes de courses. À l'instar de GP2, les niveaux de difficulté correspondent aux types d'aides dont vous pourrez disposer. Aide au freinage, aide à la direction, anti-tête-à-queue, anti-patinage, vitesse automatique ou non, dommages actifs ou inactifs, trajectoire de piste...
Les modes de courses sont assez restreints avec l'incontournable « Entraînement », les courses simples, le contre-la-montre et enfin le championnat.
Bien que non implémenté à l'heure où j'écris (6h45), le mode réseau proposera un lien par câble null modem, mais également un mode multijoueur permettant de s'affronter sur une même machine à tour de rôle, et de 4 à 16 joueurs sur un réseau local, l'option Internet ayant été laissée de côté. Soucieux d'en savoir un peu plus sur la qualité du moteur réseau, je suis allé demander à Nick Court, le chef de projet, ce qu'il en est quant à sa fiabilité. Tiens, le voilà qui arrive justement. Je vais lui sortir un super jeu de mot, ça va le détendre. « Alors Monsieur Ox, c'est la forme ? » - « Mais je ne m'appelle pas Ox ! » - « Ah bon, vous n'êtes pas Court Nick Ox, hein ? Allez on est friends, nudge nudge... ». Oui, parce qu'en fait Courtney Cox, elle joue dans Friends. Merde, il s'est cassé. Oh c'est la boulette là. « Eh Nick Nolte, reviens, c'était une blague ! Ahah, French joke, you know. Bon alors ce mode réseau, il sera comment ? Aussi bien que Grand Prix Legends ou aussi mauvais que celui de F1 Racing ? » (je m'attends à une réponse commerciale) - « Eh bien pour être franc, ce sera entre les deux. Nous ne serons pas au niveau de Grand Prix Legends (NDLR : la référence absolue en matière de jeux de caisses en réseau), mais c'est meilleur que F1 Racing ». Ben démerde-toi avec ça. On n'en saura pas plus pour le moment. Puisque je le tiens, je lui pose direct une autre question. « Quelles sont pour vous les principales évolutions du GP3 par rapport à GP2 ? » - « Le moteur 3D n'a pas été entièrement refait. Nous l'avons grandement modifié pour tirer parti des configurations actuelles, mais le plus gros changement reste à mon avis la gestion du temps. La route peut-être mouillée à différents endroits, et séchée au fur et à mesure que les voitures tournent. L'Intelligence Artificielle a également fait l'objet d'un gros travail, et le résultat est assez convaincant. Les voitures adverses se comportent de manière plus humaine ». Tout cela m'a l'air très alléchant. Je vais quand même jeter un œil sur les réglages avant de me lancer dans la partie. Là encore, ça ressemble à GP2 avec des réglages plus ou moins complexes et une option de télémétrie. Suspensions, ailerons, balance de freinage, étalonnage de la boîte de vitesses... Sans atteindre la richesse de Monaco Racing Simulation, les paramètres accessibles calmeront net le commun des mortels. Allez, je ne tiens plus, il faut que j'aille jouer.

Un plaisir DE CONDUIRE inégalé !

J'approche des machines mises à notre disposition et j'attends patiemment mon tour. Un journaliste allemand assis au volant est en train de s'extasier sur le jeu avec une grosse voix teintée d'une certaine fierté mal placée. Des pensées me viennent à l'esprit : « Target acquired. Go ! go ! go !... Fire in the hole... Cover me... Hostage down. » Et là, je ne sais pas ce qui m'a pris.



Un petite sortie de piste sans gravité.

Je lui ai foutu ma main sur la gueule. C'est bon, la place est libre. Je choisis un mode de course simple et l'un des circuits de la saison 98. Eh oui, ce n'est ni la saison 99, ni la 2000. Sur cette question, Nick Court m'explique qu'ils avaient commencé à développer le jeu pour cette saison et que, de par le nombre de paramètres que cela implique, ils ne pouvaient pas changer de saison en cours de route. Il aurait fallu modifier l'aspect des voitures, des tonnes de réglages liés à la puissance et à la largeur des pneumatiques, ajouter ou enlever des circuits, modifier des sponsors... rien de très simple en somme. Qu'importe, je sélectionne Melbourne sous un soleil radieux. Les feux passent au vert et j'appuie comme une brute sur le champignon. Le bruit est un peu strident à haut régime mais c'est bien celui d'un moteur de F1 qui me vrille les oreilles. L'aide à l'anti-patinage remplit son rôle et me voilà collé au siège. Les voitures se placent sur la trajectoire et franchissent la première chicane en frôlant la bordure. Je passe en vitesse manuelle et je fonce à leur poursuite. Premier virage à angle droit sur la droite, et premier gros freinage, très gros freinage. Je n'ai jamais conduit de Formule 1, mais la force des freins me paraît un peu surévaluée. Cela dit, tout n'est pas encore complètement réglé, bêta-version oblige. Je ré-accélère en sortie de virage et je prends l'avantage sur la Jordan juste avant le gauche serré. La voiture se pousse légèrement et apparaît progressivement dans le rétro. Je mords le vibreur et la voiture dérape légèrement, je garde le pied lourd et je reprends la ligne de trajectoire pour profiter de l'aspiration de la Ferrari de Schumacher. Le crétin me ferme la porte, et voilà le nez de ma Mac Laren qui pointe vers le ciel. La roue avant gauche est montée sur sa roue arrière droite... j'atterris quelques mètres plus loin dans le dégagement. Son ami journaliste est vengé ! Pas de bol, je suis en mode « zéro dégât ». Me revoilà dans la course un bon quart d'heure plus tard, et je double les attardés. Je fais une erreur et je prends une pénalité. Pas question de rentrer au stand, le jeu m'impose seulement une restriction de l'accélération pendant la durée de la pénalité. Ce n'est pas très réaliste, mais c'est une manière de rendre le jeu plus attrayant. Il m'est difficile de vous en expliquer la cause, mais la prise en main est incroyablement plaisante. Le talent de son auteur y est assurément pour quelque chose. À la limite de la simulation trop poussée, sans jamais tomber dans l'arcade, GP3 vous prend aux tripes. Il est moins « métallique », moins froid que les simulations concurrentes. Plus chaleureux en somme. Le cockpit virtuel offre une vue idéale, et le volant qui bouge comporte l'essentiel des informations. Cela s'avère super-pratique et sans égal. Notez d'ailleurs que toutes les voitures ont le même cockpit et que c'est bien dommage. Concernant l'animation, le Pentium 500 équipé d'un G400 Matrox n'a pas bronché une seconde, et ce quel que soit le nombre de voitures à l'écran. Voilà qui est de bon augure pour la suite.

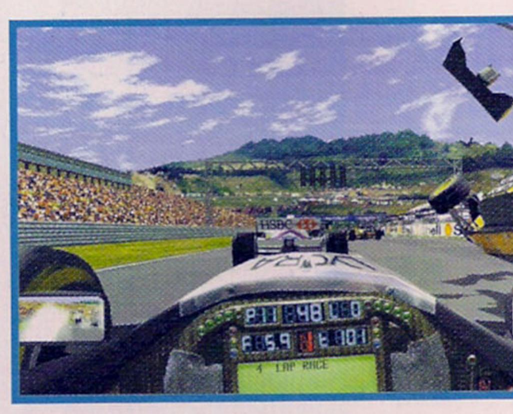


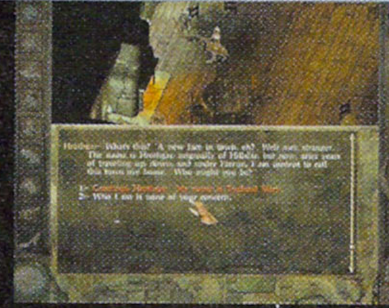


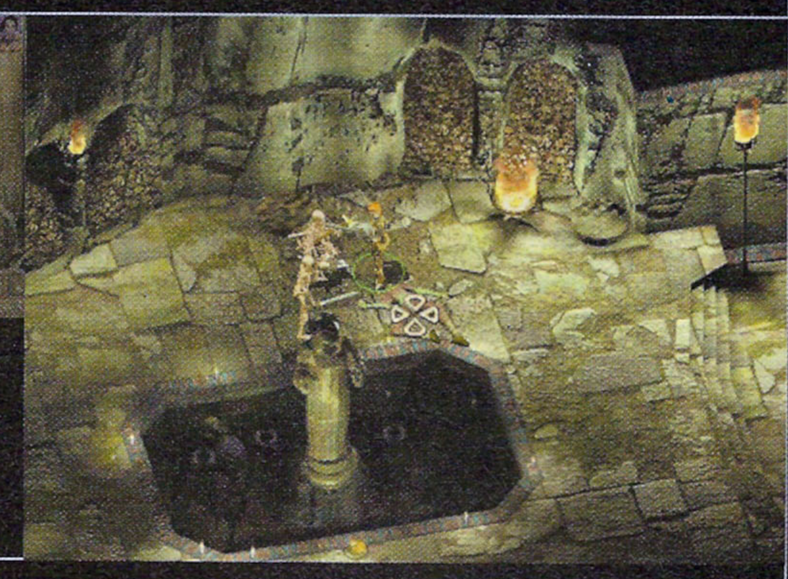
Je DÉTESTAIS LA PLUIE, avant

Bon, je change de circuit. Disons Spa-Francorchamps sous la pluie. Difficulté semi-pro sans aucune aide. Là, ça se complique. La caisse dérape dans tous les sens et il faut sacrément doser l'accélération pour rester en piste. Les voitures soulèvent plus ou moins d'eau selon la quantité qui se trouve sur la piste. Mais surtout, quelle claque les p'tits gars ! C'est juste la plus belle pluie du monde. Le décors se reflètent sur la route et c'est incroyablement beau. J'aurais aimé pouvoir vous montrer davantage d'images, mais je n'ai rien d'autre, hélas. Mon dieu que ça tue ! Passé l'effet de surprise, on est rapidement conquis par le comportement de la F1 qui vient raccrocher immédiatement la piste sur les parties sèches. On peut par exemple avoir un ou deux pneus sur une flaque et deux autres sur le sec. Autant vous dire que sans aide, ce n'est pas le pied. Mais contrairement à ce que l'on pourrait penser, ou tout du moins en comparaison avec Monaco GP, la difficulté n'est pas insurmontable. Elle est subtilement dosée. On se bat avec la voiture, mais le plaisir reste intact. GP3 passe là où Monaco trépasse. Je profite de mon tête-à-queue pour observer les textures des voitures. Ouah, c'est vraiment beau. Il y a toujours cette sensation étrange provoquée par ce rendu bizarre, à la fois accéléré et non accéléré 3D, c'est quand même indéniablement tripant. Allez, hop, j'essaye quelques vues, au hasard : vue casque, télé, arrière, niveau ailerons... plus d'une vingtaine d'angles permettent d'observer l'action sous toutes ses coutures. Oh la la, vivement que ça sorte tout ça, que je pile Fishbone et Ta Race ! Mais je ne vais pas m'étendre davantage. Il y aurait encore des milliers de choses à dire, sur l'Intelligence Artificielle, les comportements détaillés de la voiture, et toutes les possibilités offertes, mais cette bêta-version dispose encore de quelques points à éclaircir, et je préfère ne pas les aborder tant que nous n'aurons pas eu le jeu final entre les mains. Et puis, il faut un peu en garder pour le test, non ? Quoi qu'il en soit, ce GP3 me paraît bien parti pour détrôner la meilleure simu de F1 du moment.









Il y aura quelque 500 000 mots prévus pour les différents dialogues. Pour mémoire, Planescape Torment en possédait plus d'un million !

Icewind Dale

GENRE
Jeu de rôle

ÉDITEUR
Interplay

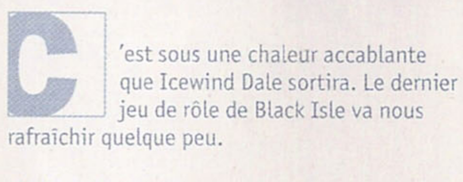
DÉVELOPPEUR
Black Isle

SORTIE PRÉVUE
Été 2000

La gestion du personnage tiendra toujours une place très importante.

Le gigantisme des détails de certains décors contribuera à apporter une ambiance digne digne d'un jeu d'héroïc-fantasy.





C'est sous une chaleur accablante que Icewind Dale sortira. Le dernier jeu de rôle de Black Isle va nous rafraîchir quelque peu.

Baldur's Fridge

Hourra pour nous tous ! Icewind Dale va donc sortir cet été, nous éloignant des plages pleines de pouffes et de chaleurs parfumées à l'huile de bronzage. On reprend donc les vieilles bonnes recettes de Baldur's Gate, mais cette fois-ci, il ne s'agit pas d'un add-on, puisqu'on peut se passer de la boîte de base de Baldur's pour y jouer. Le scénario prendra place dans les régions nordiques des Royaumes Oubliés. Le genre d'endroit où ça caille tellement que pour se réchauffer, des tribus de barbares se lattent régulièrement la gueule comme nous on se ferait une partie de foot. En attendant, l'action nous plongera au milieu d'une crise commerciale, puisque toutes les routes du coin sont coincées soit par la neige, soit par des armées d'Orcs, de Goblins, de Yétis, et que sais-je encore. On devra donc enquêter sur cette malédiction, dans un jeu qu'on nous garantit plus axé action que Baldur's Gate et avec un peu moins de dialogues que dans Planescape Torment. Que du bon, quoi.
Il y aura plein de nouvelles créatures, des nouvelles classes de personnages prêtes

Les décors devraient être particulièrement affinés et soignés.



à être jouées, une prolifération de donjons (plus d'une cinquantaine !), et plein de nouvelles zones à explorer.

Baldur's Engine ?

Bien que le monde, l'interface, et le système de jeu et de création des personnages demeureront identiques à ceux de Baldur's Gate, quelques changements viendront prendre place. Certes, le moteur de Bioware restera le même dans les grandes lignes, mais il sera optimisé. La résolution augmentera pour passer à un joli 800x600, ce qui conférera pas mal de finesse aux décors de ce monde de brutes, et affichera des personnages bien plus sympathiques que ceux déjà vus dans le premier jeu (déjà forts sympathiques au demeurant). Ainsi, on risque de voir une pléthore de nouvelles créatures de toutes tailles s'entre-massacrer, dans des décors très variés, sous nos petits yeux émerveillés. En matière d'animations, on sera bien gâtés aussi. Par exemple, les flammes seront animées avec soin, et la surface des eaux ondulera les reflets du monde, ou se ridera sous des averses de pluie. Les nouveaux sorts en présence, très nombreux, seront assortis d'effets lumineux tout à fait charmants. Le moteur restera donc le même, mais aura manifestement fait l'objet de profonds changements. Et puis, parce que la solitude, ça va un moment, on pourra y jouer en réseau. Il faut bien varier un peu les plaisirs.

Pete Boule

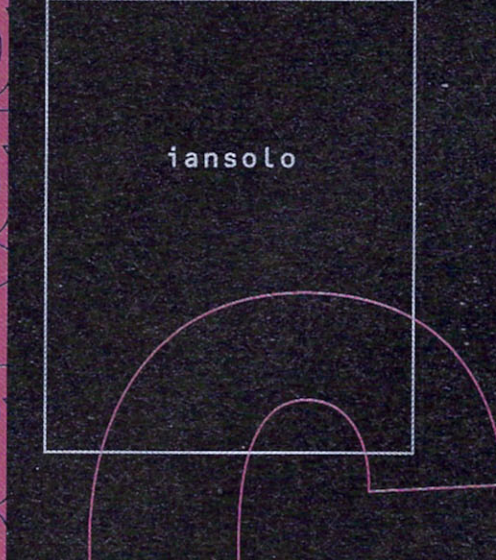
En cas de danger, lors d'un conflit, les voleurs pourront toujours se dissimuler dans l'ombre.

Les commerçants seront toujours d'un grand secours et prodigueront de bons conseils.



Dans les combats, on devra faire toujours autant preuve de prudence et de tactique.

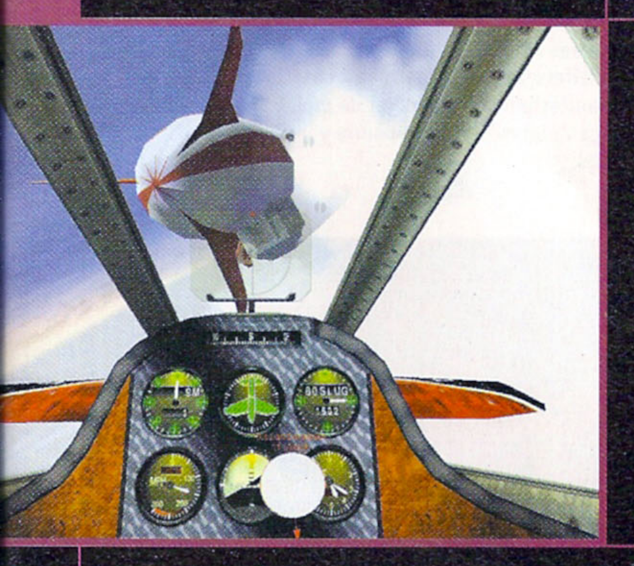
bêta version



Crimson skies







MACHINE PC CD-ROM
GENRE PIRATAGE AÉRIEN ET P'TITES PÉPÉES
EDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR ZIPPER INTERACTIF/MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2000



Drôle de configuration d'ailes !

Fallait les voir, les Casque, les Fishbone et les Ivan, pousser des petits cris de joie en jouant à Crimson Skies. Ça n'a pas été facile de récupérer le CD pour vous pondre cette preview. Je vous le dis bien fort : ce soft est une bombe. Explosion prévue pour octobre. Ça nous fera au moins une bonne raison de rentrer de vacances.

Oui, je sais, c'est dur. Je suis tranquillement en train de m'éclater avec Crimson Skies, le fabulissime futur jeu d'action de Zipper/Microsoft, alors qu'il vous faudra patienter jusqu'en octobre pour goûter aux délices du combat aérien rétro. En plus, cette version est étonnante. On dirait presque une finale. Pas de crashs, pas de bugs. Pas mal de missions sont déjà implémentées. On aura rarement vu une alpha aussi stable. Y a des jeux qui sortent en magasin dix fois moins finalisés. Alors pourquoi nous faire languir jusqu'en octobre, hmm ? Eh bien, selon Jordan Weisman, le « Creative Director », tout le travail de polissage reste encore à faire. Et le polissage, c'est important, les gars. C'est ce qui va différencier un jeu correct d'un jeu fabuleux. Reste donc à faire pour les sympathiques programmeurs l'optimisation du moteur 3D et surtout le réglage du gameplay, ce fameux gameplay qui conditionne notre plaisir de jeu. Bon ok alors, terminez votre jeu, mais ne nous faites pas poireauter jusqu'à Noël !

UN UNIVERS accueillant

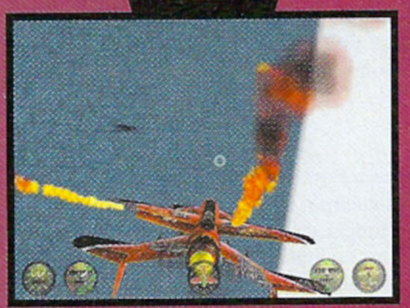
Crimson Skies, nous vous en avons déjà touché quelques mots. Mais pour ceux qui n'auraient pas pris la pilule rouge, un petit résumé de l'affaire s'impose. L'univers de Crimson Skies est excellent. L'année : 1937. Le lieu : les États-Unis d'Amérique. La particularité : une guerre civile fait rage et le pays du hamburger est découpé en une myriade de petits États qui se tapent sur le pif. Comme si ça ne suffisait pas, le réseau routier et ferroviaire est à peu près inexistant. L'essentiel du transport se fait donc par voie des airs. Et c'est là que ça devient intéressant. Imaginez les coucous de l'époque. Rajoutez un bon paquet de zeppelins. Re-imaginez les coucous de l'époque mais avec les ailes tête-bêche, l'hélice à l'arrière et une voilure en canard. Voilà. Oui, et en plus ça vole. Maintenant, rêvez un instant que vous avez la tronche d'Eroll Flynn, avec une petite moustache, un zonblou doublé peau de mouton, un casque en cuir et des grosses lunettes. Oui, vous êtes très beau. Imaginez maintenant que votre passe-temps favori consiste à faire la chasse aux pirates de l'air, aux espions communistes et à délivrer les jolies pépées en péril. Çayé, vous y êtes. Bienvenue dans le monde de Crimson Skies.



Cette tronche d'abruti, c'est mon coéquipier. Dans une mission, il faudra docker en dessous du dirigeable pour qu'il monte à bord. C'est pas gagné.



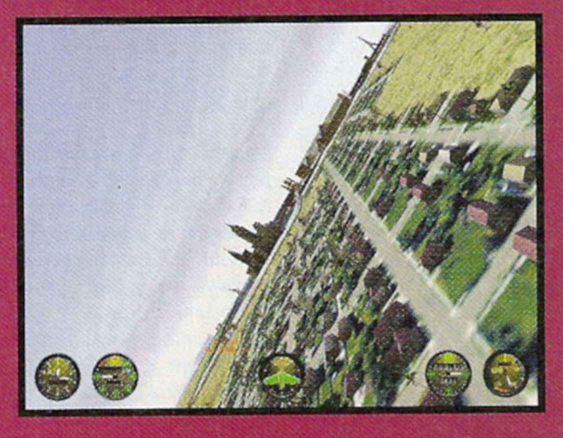




Grâce aux dommages localisés, on verra précisément son appareil partir en miettes.

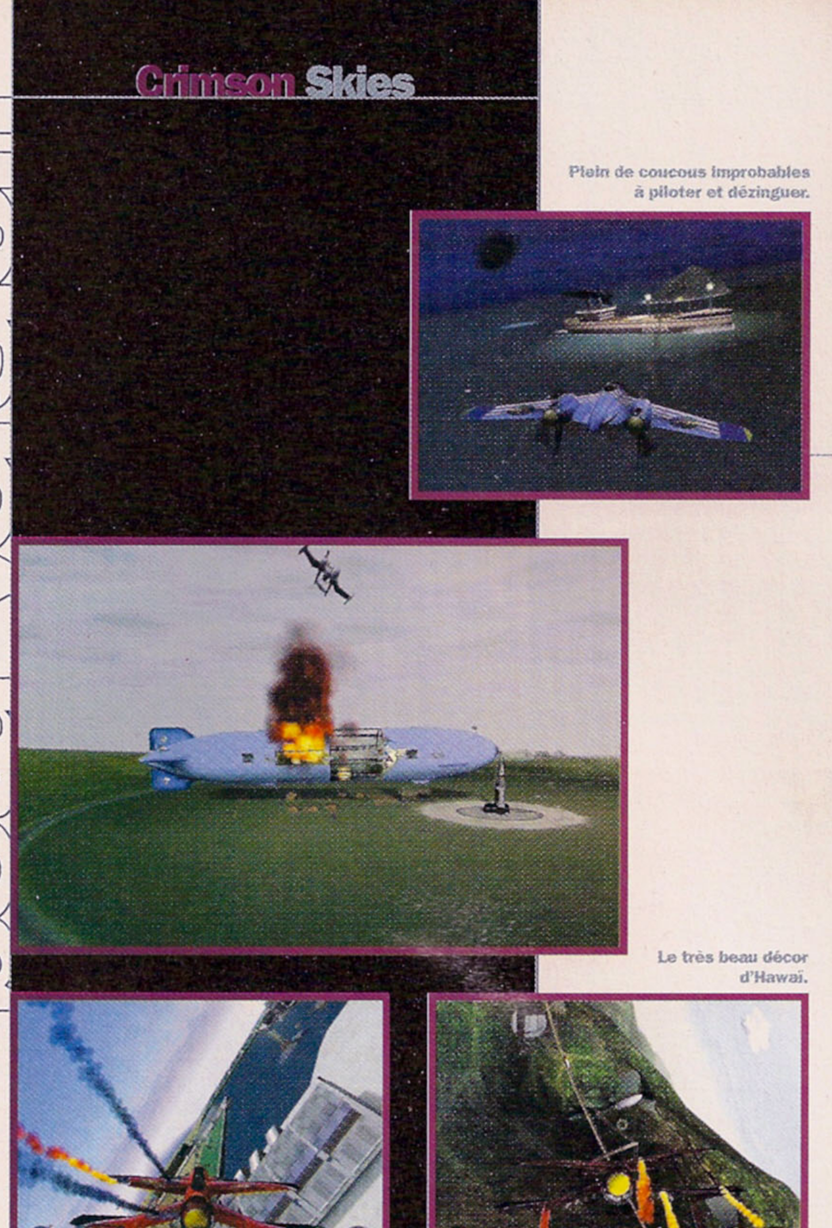
Une ambiance FIDÈLE

Pour renforcer notre immersion dans le jeu, les designers sont en train de s'éclater à retranscrire le mieux possible l'ambiance des années 30. Ainsi, à une époque où la télévision n'avait pas encore été inventée, florissait la mode des « radio drama », ces feuilletons radio où un certain Orson Welles faisait croire au pays terrifié que les Martiens avaient débarqué sur Terre. Chaque retour de mission sera donc ponctué de flashs radio. Dans les écrans d'interface, on trouvera des montagnes de photos d'époque. Et même en plein dogfight, le soft nous balancera des musiques comme il faut, à-la-Glen-Miller me précise Moulinex. On disposera d'un « scrapbook », sorte d'inventaire où viendront s'amonceler des trophées témoignant de notre succès dans les différentes missions. Par exemple, si on sauve une gonzesse, elle nous enverra sa photo avec une belle marque de rouge à lèvres. Ah, comment je sens que ça vous fait kiffer, le coup de la photo avec le rouge à lèvres ! Ça valait la peine de dégommer une bonne dizaine de zeppelins. Partout, on devrait trouver cette débauche de petits détails qui font la densité d'un bon univers. Tenez, encore un : les barmans baptiseront leurs cocktails de votre nom, en hommage à vos exploits. Prenante, l'ambiance s'annonce bien prenante.



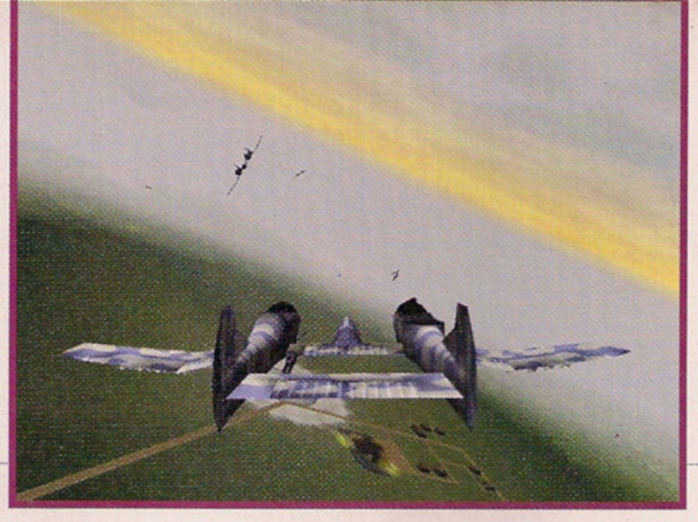
NON aux prises DE TÊTE

Crimson Skies sera avant tout un jeu d'action et pas un simulateur aride. Du coup, la gestion physique de ce monde fera quelques concessions au réalisme pour améliorer le plaisir de jeu. Par exemple, si vous dégringolez en piqué avec votre appareil, il ne sera pas trop dur de redresser en tirant sur le manche. Dans un simulateur tatillon, vous vous seriez déjà écrasé comme une grosse bouse. Dans le même ordre d'idées, on ne devrait pas avoir trop de mal à faire tonneaux, loopings et autres passages en rase-mottes entre les sapins et dans les hangars de zeppelins. Ce dosage réalisme/plaisir de jeu est assez subtil à régler. C'est la raison pour laquelle les développeurs y consacrent actuellement tout leur temps. D'un autre côté, Zipper se doute bien que certains fans de simulateurs



Plein de coucous improbables à piloter et dézinguer.

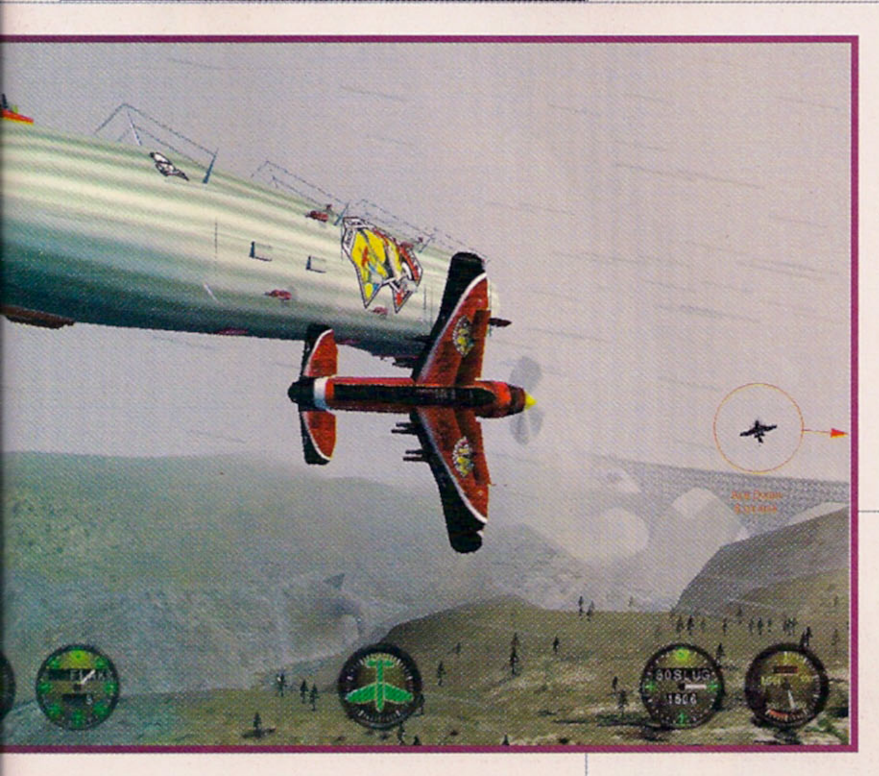
Le très beau décor d'Hawaï.



auront du mal à résister au charme de Crimson. La difficulté ne sera donc pas complètement ridicule, histoire que tout le monde y trouve son compte. Au menu, on notera la gestion localisée des dommages. En revanche, l'on n'aura pas à gérer la consommation puisque notre réserve de fuel sera illimitée. L'instrumentation sera complète mais ne fera pas appel pour autant à un milliard de touches. Tout devrait se contrôler avec un simple joystick plein de boutons. Une petite trouvaille permettra aussi de faire réaliste, tout en restant simple et efficace : c'est le « spyglass ». Une fois un adversaire ciblé, une petite loupe apparaîtra avec une vue en zoom sur l'ennemi, et des indications sur son orientation et sa position. Esthétique et moins lourdaud que le traditionnel radar.

DÉCORS et armement

Crimson Skies sera découpé en chapitres. Chacun d'eux regroupera plusieurs missions et nous fera découvrir une région différente. On ira visiter les studios de cinéma d'Hollywood. On partira à la recherche du trésor de Drake du côté de Hawaï. On se tapera même des missions d'enfer entre les gratte-ciel de Manhattan. Les décors que j'ai pu voir sont magnifiques, bourrés de détails, et la ligne de vue porte vraiment très loin.
Côté montures, Crimson Skies mettra à disposition des pilotes aventuriers de près de 14 appareils différents. Au début, seuls 6 avions seront accessibles, mais au fur et à mesure de cette épopée, vous aurez accès à la totale. Il est même question, dans une des missions, de disputer une compétition. En remportant l'épreuve, on pourra conserver l'appareil. Si c'est pas trop cool ! Côté armement, Crimson est aussi bien fourni avec une pelletée de canons et autres roquettes. Il y aura des roquettes aveuglantes, des roquettes soniques, etc. Bref, tout plein de trucs sympas à se mettre au bout de la gâchette.



Une technique AU POIL

Mince, que de chemin parcouru depuis les maisons plates de Strike Commander. Dans le Hollywood de Crimson, chaque petit pavillon est bien modélisé, avec des petits palmiers et des textures partout. La raison de ce miracle visuel : le moteur 3D baptisé Zipper Engine. Un moteur qui s'était déjà illustré dans Mechwarrior 3. Il a apparemment subi une cure de jouvence pour afficher la tonne de polygones des décors. Une technologie spéciale a aussi été créée pour le rendu des nuages. Il faut bien dire qu'ils sont de toute beauté et que c'est un plaisir de traverser la purée de pois pour aller voir la mer en contrebas. Pour l'instant, l'ami Crimson tourne très bien, tous détails à fond sur une machine plutôt sérieuse (PIII, 256 Mo de Ram, GeForce256). Mais comme je vous le disais plus haut, l'optimisation bat son plein chez Zipper, et la version finale devrait se contenter d'une configuration plus modeste. Enfin, c'est ce qu'on nous promet mais on ne manquera pas de vérifier lors du test.

ÉPILOGUE

Tout ceci est fort appétissant, convenez-en. Mais je ne vais pas vous laisser partir sans évoquer les options multijoueur. S'il n'est pas prévu de disputer la campagne à plusieurs en coopératif, pour le reste, c'est plutôt complet. Les modes de jeu en réseau incluront un mode Match à mort (en escadron ou non), une Capture du drapeau, ainsi qu'un mode rigolo Zeppelins contre zeppelins. En multi, on pourra en outre construire son propre avion en choisissant ses caractéristiques, blindage, calibre des armes, etc. Puis passer au « paintshop » pour changer la couleur et les décorations de l'appareil. Décidément, vivement que Crimson Skies sorte ! Il est bien parti pour être la relève d'Interstate'76, mais cette fois dans les airs.



Liste des magasins

● PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

→ **ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

→ **● ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

●AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

→ **●ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

→ **CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

→ **● KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69) NOUVEAU !
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 79 409 405

● LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en reseau sur PC

NOUS RACHETONS "CASH"* TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix Maximum)

SHOGUN TOTAL WAR



REFERENCE : 22160

DIABLO 2



REFERENCE : 25096

GROUND CONTROL



REFERENCE : 25106

VAMPIRE



REFERENCE : 25992

LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)








Jeu	Prix	Genre	Réf.
SIMS	249F	Gestion	ref : 25926
Soldier of Fortune	199F	Stratégie	ref : 24070
AGE OF EMPIRE II	249F	Stratégie	ref : 24208
NFS : Porsche 2000	249F	Course	ref : 26009
HALF LIFE	149F	Quake-like	ref : 21599
MESSIAH	249F	Aventure	ref : 25046

- Prix valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER
- PAR TELEPHONE
01 46 735 720
- PAR MINITEL
36-15 SCOREGAMES (2,21F/Mn)
- PAR INTERNET
www.scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : ....
Code Postal : .... Téléphone : ....
Code Client : .... E-Mail : ....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" **Je certifie être majeur(e)** Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● Score-Games V
6- 12, rue Avaul
92245 MALAKOFF ced

Mode de Règlement
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n° :

Expire le ..../.........
Signature :

fishbone



deus Ex



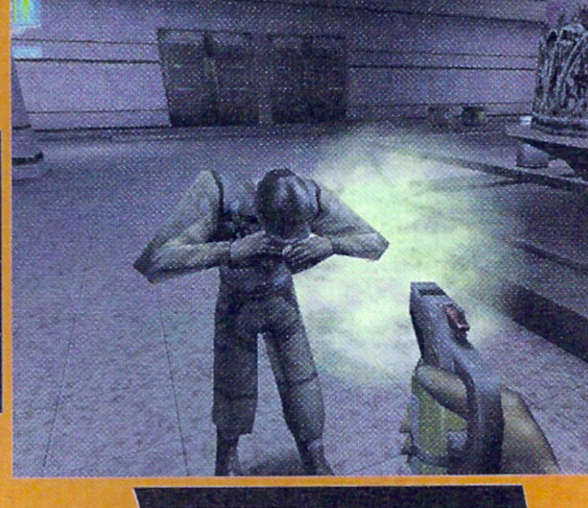


MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION/AVENTURE
EDITEUR EIDOS
DEVELOPPEUR IONSTORM
SORTIE PREVUE SEPTEMBRE 2000

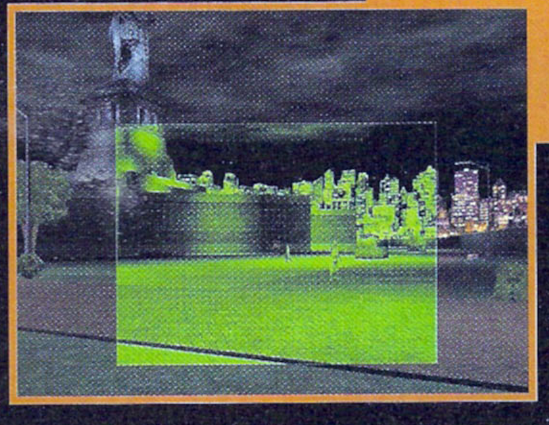


Après le scandaleux fiasco dénommé Daïkatana, ce n'est pas sans une certaine méfiance (défiance ?) que nous avons accueilli le dernier rejeton d'Ionstorm. Eh bien honte à nous, puisqu'il se trouve que Deus Ex a toutes les chances de nous convaincre que cette boîte n'est pas qu'un bouffe-thunes pour développeur mégalo.





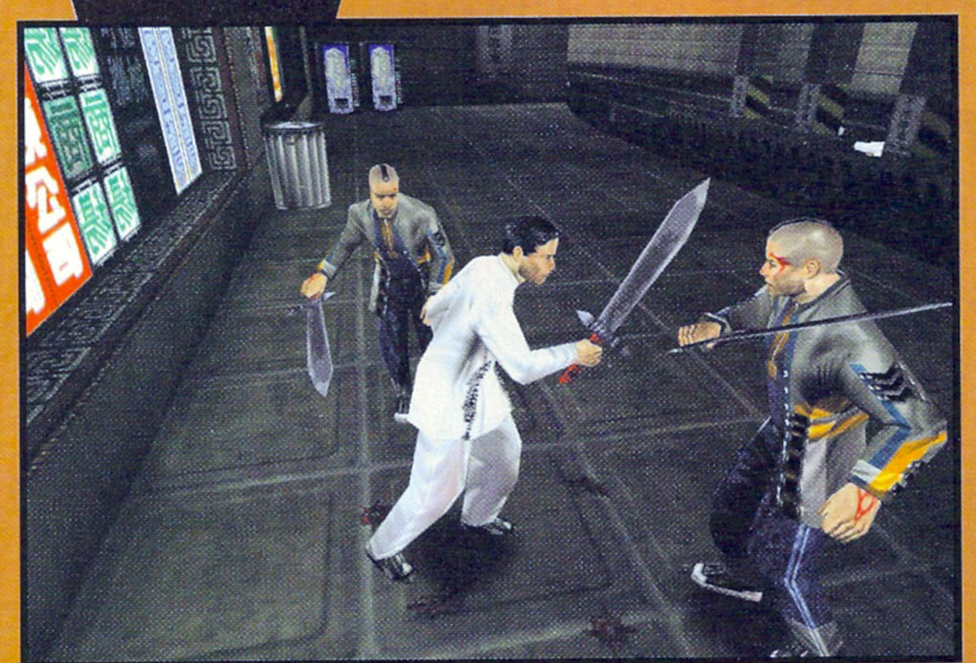
De la bombe lacrymo dans les yeux, ça calme son terroriste en un rien de temps.





Les joies des jumelles infra-rouge.

Non, John et ses cheveux nourris à l'huile de jojoba fraîchement raffinée n'ont aucun rapport avec Deus Ex. Et au vu de ses récentes prouesses, c'est fort heureux. Voilà, c'était notre minute langue de pute. C'est donc à Warren Spector que nous devons Deus Ex, et si vous ne connaissez pas son nom, vous connaissez ses jeux. Histoire de vous cadrer le personnage, voici la liste des softs auxquels le sieur a participé : Wing Commander, Ultima VI, Ultima Underworld 1 & 2, Ultima VII, System Shock, Cybermage, Crusader No Remorse, Thief... Avouez qu'on a vu pire, comme tableau de chasse. Si on devait ne citer qu'un seul de ces titres pour mieux comprendre d'où vient Deus Ex, ce serait définitivement System Shock. Car bien que plus profond et plus varié, on y retrouve néanmoins tous les ingrédients qui ont fait son succès : de l'action associée à de l'aventure, le tout relevé d'une légère dose de RPG. Je ne sais pas pour vous, mais pour moi ce genre de gameplay, c'est comme un saucisson vendu sans sa peau : c'est du bonheur à l'état pur. Je sais, il ne me faut pas grand-chose, commencez pas. Bon. Au début du commencement, je n'ai installé le jeu que pour y jouer une petite heure, juste pour voir. Eh bien, il se trouve que j'y ai tout simplement passé la nuit et une partie de la journée qui a suivi. Ok, c'est désastreux question vie sociale, mais nom d'un gnou, quel pied ! La dernière fois que ça m'a fait ça, c'était avec Omikron, et j'en garde encore un souvenir ému. Moulinex également d'ailleurs, mais pas pour les mêmes raisons (une vague histoire de texte en retard, ou un truc comme ça...). Mais avant d'aller plus loin, commençons par évoquer le scénario de Deus Ex, également très typé anticipation pour le coup.



BIENVENUE dans un MONDE PAS GLOP !

Nous voici donc projetés quelques années dans le futur, alors que la Terre est plongée dans un climat de violence et de déclin. Le terrorisme, la drogue, la maladie et la pollution font ainsi bon ménage pour faire passer de sales



journées au contribuable moyen. Ajoutez à cela une situation économique désastreuse (une majorité de pauvres et une minorité de riches), Mireille Mathieu en tête du Top 50, et vous aurez une idée assez juste de l'ambiance de rat mort dans laquelle vous allez débarquer. À côté, les « Chiffres et les Lettres », c'est le summum de l'éclate. On est d'accord, ce n'est pas top-alléchant, mais fallait réfléchir avant de vous engager dans la police. Ça vous apprendra à vous saouler la gueule au Tchernobyl-Cola et à signer des contrats sans lire ce qu'il y a dessus. Vous êtes donc J.C. Denton, et vous faites depuis peu partie de l'UNATCO. Il s'agit d'un organisme anti-terroriste basé à New York, sur l'île de la Liberté. Recruté grâce à un dossier en béton qui vous a coûté cher en Tonygencil, vous avez rejoint votre frère dans sa lutte contre les méchants de tous poils (les roux sont les plus coriaces). Il faut dire que vous êtes aussi bon en maths qu'en gym, bien que sur ce dernier point vous bénéficiez de quelques gadgets pas vraiment homologués pour briller. Vous êtes un « Augmenté », c'est-à-dire un type qui va aussi bien chez le médecin que chez le mécano en cas de rhume. Vous bénéficiez effectivement des miracles de la nano-mécanique, ce qui vous permet de disposer de facultés hors du commun, grâce à la pose de nouveaux systèmes dans votre corps. La quête de ces nouveaux modules fera d'ailleurs partie de vos constantes préoccupations durant la partie. Plus rapide, plus fort ou plus silencieux, vous découvrirez vite que les domaines couverts par la nano-mécanique sont vastes. L'aventure proprement dite débute alors que vous débarquez sur l'île de la Liberté, afin d'effectuer votre première journée au sein de l'UNATCO. Pas de bol, c'est justement le jour choisi par des terroristes pour prendre possession des lieux, en commençant par la statue de la Liberté dont ils ont fait sauter la tête. Et c'est parti pour de longues heures de jeu bien tripantes à la sauce de chez Spector.

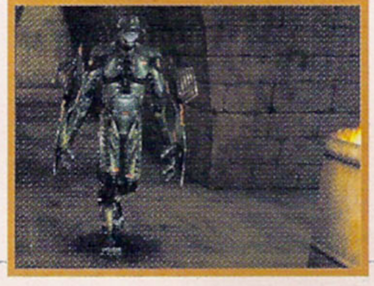
Nous voici donc projetés quelques années dans le futur, alors que la Terre est plongée dans un climat de violence et de déclin. Le terrorisme, la drogue, la maladie et la pollution font ainsi bon ménage pour faire passer de sales journées au contribuable moyen.



Sous ses airs de shoot, Deus Ex n'en est pas moins un jeu d'aventure. Ici, l'inventaire.

UN gameplay AUX MULTIPLES visages

Comme on vous le disait précédemment, le gameplay est particulièrement attachant dans le sens où il mange un peu à tous les râteliers. Commençons par ce qui est le plus visible, à savoir l'action. Le moteur 3D utilisé est celui d'Unreal, et du coup la toute première impression qui vous envahit est que vous allez vous coltiner un shoot 3D de plus. Funeste erreur. Vous commencez effectivement par une phase d'action, mais quelques secondes suffisent pour vous rendre compte que jouer les bourrins de base ne vous mènera pas plus loin que le cimetière local. Pourtant, l'arsenal dont vous disposerez, au fil de vos découvertes ou de vos achats, est pour le moins complet : snipe, fléchettes empoisonnées, fusil d'assaut, pistolet, silencieux,



Il semble que ce mec-là soit plus robotisé que vous.



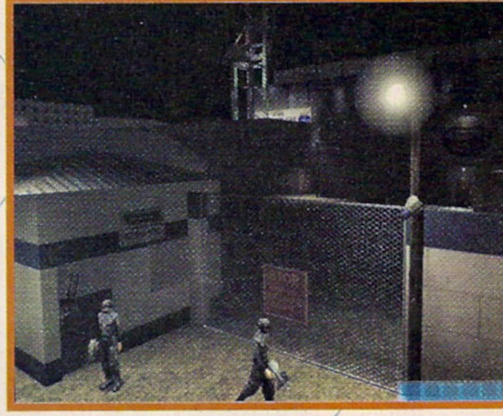
Il vous arrivera d'assister à de véritables scènes de carnage.

lance-flammes, lance-roquettes, couteaux, gaz lacrymogènes, bâtons électriques, matraques, la liste est plus que longue. Mais ne croyez pas qu'il vous suffira d'avancer avec votre gros flingue pour impressionner les rebelles, notamment si vous avez sélectionné les blessures réalistes. Car non seulement les ennemis sont par définition en surnombre, mais en plus ils ont oublié d'êtres cons, ces cons. Ils vous snippent, courent déclencher l'alarme quand ils vous repèrent, vous contournent, vous cherchent s'ils vous perdent de vue, battent en retraite s'ils sont blessés. De plus, vos munitions sont limitées, et le fait qu'elles ne courent pas vraiment les rues vous incite à la prudence. Trois moyens de s'en procurer en cas de disette : en acheter à des revendeurs de passage, en trouver dans des caisses ou bien fouiller les poches de vos victimes. C'est ainsi que, par moments, on se croirait dans Thief, notamment lorsqu'il est possible de se cacher dans les recoins sombres, histoire de tromper la vigilance de l'adversaire. De plus, le bruit est également géré, et suivant le revêtement du sol ou votre vitesse de déplacement, vous serez plus ou moins repérable. Si en plus vous vous retrouvez blessé aux jambes, je vous laisse imaginer le stress qui peut s'emparer de vous lorsque vous êtes bingo-munitions, cul-de-jatte, cerné par l'adversité. Flippe, flippe.

DE LA finesse DANS un CORPS DE brute

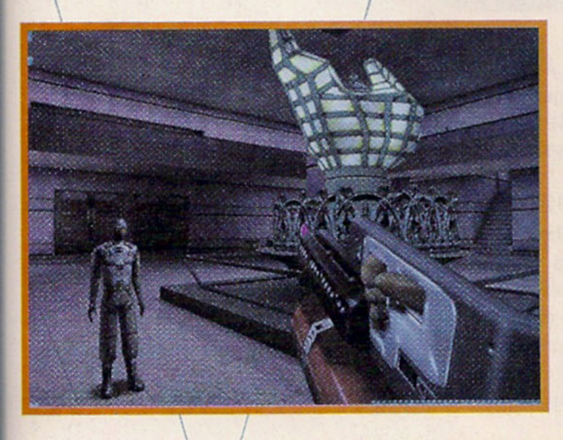
Comme on vient de le suggérer, le moteur 3D gère les dégâts localisés. Ainsi, vous pourrez être touché indépendamment aux bras, au torse, à la tête ou bien aux jambes. De ces blessures (graduées de zéro à cent) découle directement votre aptitude au combat : plus vous serez blessé au bras, moins vous viserez correctement ; plus vous serez blessé aux jambes, moins vous vous déplacerez vite. Cela peut même vous obliger à ramper dans le cas où vos deux membres inférieurs sont totalement touchés. Mais ce qui vaut pour vous vaut aussi pour les gueux, et à ce titre viser la tête sera bien plus efficace que le mollet. Pour ce qui concerne l'aspect aventure, celui-ci se décompose en plusieurs parties. Il est tout d'abord possible d'effectuer des choix cruciaux à certains moments clefs, qui changeront en profondeur le déroulement de l'histoire. Mais à côté de la trame principale, on trouvera également de nombreuses sous-quêtes, qu'on sera libre d'effectuer ou non. Cela ira de personnes disparues à retrouver, jusqu'à la recherche d'objets ou de renseignements. L'avantage que l'on en tirera sera soit purement matériel (munitions, modules « d'augmentation », nouvelles armes, trousses de secours, outils de crochetage mécaniques ou électroniques, codes d'accès, etc.), soit d'ordre scénique (apparition de nouveaux choix dans les dialogues avec les personnages, et donc acquisition de nouveaux renseignements). Sachez également, toujours dans ce souci d'offrir un gameplay ouvert, qu'il n'existe pas qu'un seul et unique moyen de contourner les difficultés rencontrées. Plusieurs chemins et plusieurs types de comportement sont ainsi à votre disposition pour parvenir au même résultat, et c'est franchement super agréable. Cette liberté contribue largement à l'immersion du joueur dans l'aventure. On en reparlera plus en détail lors du test. Enfin, vous retrouverez la classique gestion des objets, dans le sens où vous devrez faire gaffe à votre inventaire (vos poches ne sont pas extensibles à l'infini) et trouver les bons objets à employer au bon moment (comme des codes, des mots de passe, des clefs, ou encore les trucs réclamés par vos interlocuteurs pour vous donner des informations).



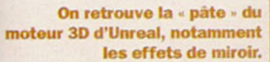




Il existe, la plupart du temps, plusieurs moyens de se frayer un chemin à travers l'adversité.



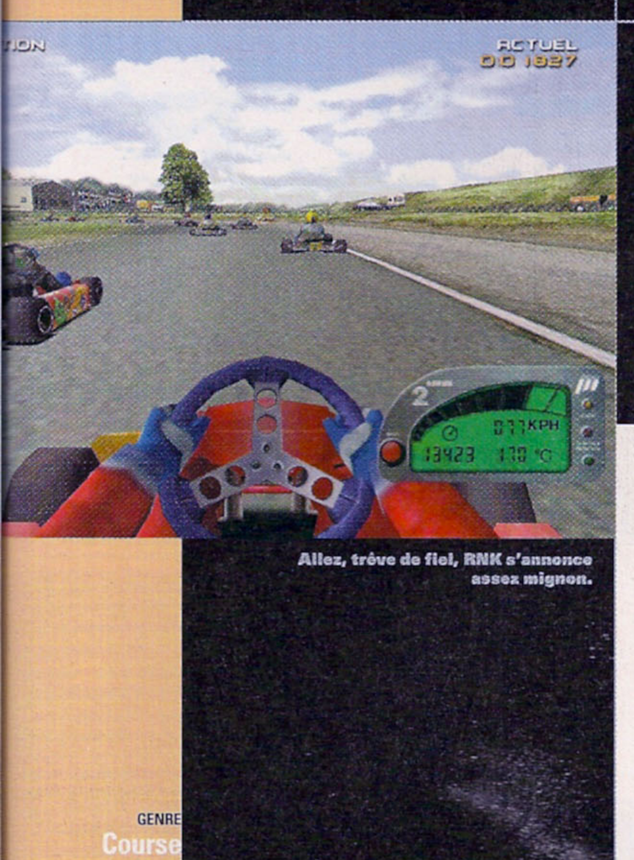




On retrouve la « pâte » du moteur 3D d'Unreal, notamment les effets de miroir.

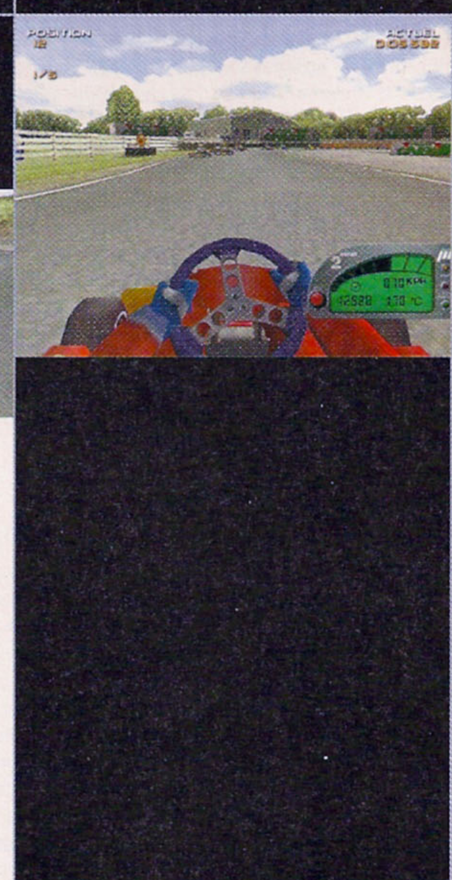
Un jeu QUI PREND SON RÔLE AU sérieux

L'aspect RPG réside dans le fait que votre personnage est caractérisé par une quinzaine de compétences. Ces dernières couvrent aussi bien l'informatique que l'électronique, sans oublier la médecine, l'adresse au tir ou bien le crochetage. À chaque action plus ou moins importante, ou à chaque fois que vous ferez l'effort de sortir des sentiers battus, vous récupérerez des points de compétence que vous pourrez attribuer à la catégorie souhaitée. Chaque compétence est divisée en quatre niveaux, et chaque niveau demande un nombre de points précis pour être validé. Ainsi, vous pouvez très bien être de niveau 4 en crochetage (« Ace ») et une brêle en tir de précision (« Non-entraîné »). Ces améliorations peuvent également concerner les armes, qui grâce à l'ajout de modules spéciaux modifient leur pourcentage de précision, leur distance de tir effective, la puissance du recul ou bien la rapidité de rechargement. Là encore, on offre la liberté au joueur de personnaliser son arsenal comme il l'entend. En ce qui concerne la variété des niveaux rencontrés, ceux que j'ai pu visiter m'ont l'air tout à fait satisfaisants. On y retrouve un New York bien glauque (un peu à la « New York 1997 » d'ailleurs), avec ses rues dégueulasses, ses stations de métro remplies de drogués, ses immeubles miteux, ses souterrains pollués, ses parcs, ses clochards, etc. Les textures sont globalement bien détaillées, et pour peu que vous jouiez en 32 bits (pour obtenir des dégradés impeccables), la palette des couleurs crée une ambiance glauque à souhait. Bon, nous allons en rester là pour ce premier contact, mais vous devez avoir compris à quel point Deus Ex devrait prochainement rejoindre la longue liste des hits de monsieur Warren Spector.



Allez, trêve de fiel, RNK s'annonce assez mignon.





GENRE
Course de Kart

ÉDITEUR
Midas Interactive

DÉVELOPPEUR
Interactive Entertainment

SORTIE PRÉVUE
Été 2000

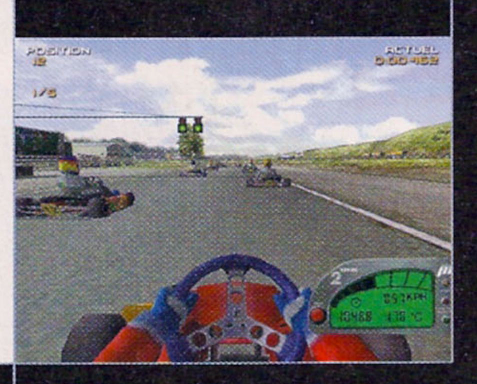
René Arnoux KARTING

La Formule Nain n'est pas très répandue sur nos machines, et c'est pourquoi nous espérons qu'Interactive Entertainment profitera de cette occasion pour se racheter de ses précédents forfaits (vous savez, le Honda Casserole Superbique, entre autres...). Nous passerons également rapidement sur l'apparition magique de René Arnoux sur les boîtes françaises du jeu (Super 1 Karting est le nom original), on pourrait croire que nous sommes méchants de nature. Il est d'ailleurs évident que René a pris son rôle de conseiller technique très au sérieux, et que l'apposition de son nom n'a qu'un seul dessein : informer le consommateur que cette simulation, ce n'est pas du flan de gnou pour radasse. Ah que non, l'est pas comme ça le René. Surtout que la Fédération Française de Kart est aussi dans le coup : alors là c'est sûr, on est pleinement rassuré. Et puis Raymonde, la gardienne du circuit de Trappes, a également certifié la modélisation physique des engins sur l'honneur, de même que Benjamin et Rachid, dont les chambres donnent sur la piste. Si avec ça vous n'achetez pas la visière fermée, c'est vraiment à désespérer des vertus du marketing. Sinon, d'un point de vue plus ludique, vous aurez droit à 11 circuits internationaux, 24 concurrents, un mode Carrière « light », divers modes de course (Endurance, Championnat, etc.), divers effets spéciaux (fumées, traces d'huile, étincelles, etc.), ainsi que divers etc. (etc., etc., etc.). À première vue, ô surprise, le soft semble plutôt correct, aussi bien graphiquement qu'au niveau du pilotage. On vous le confirmera de vif texte en septembre. Dernier détail, et pas des moindres : le jeu sera vendu 249 F.

Fishbone

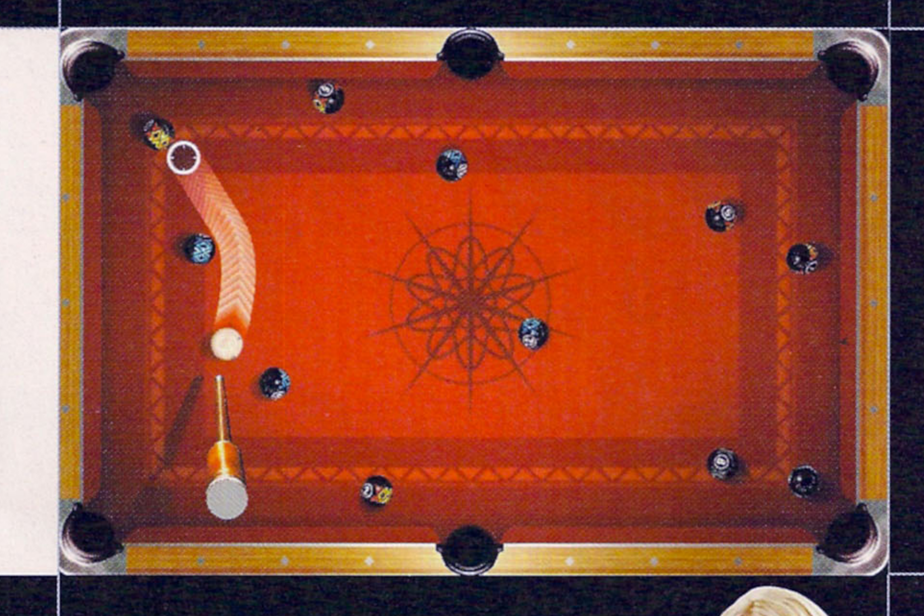



L'est beau, le René, dans l'effort.



Hum… un jeu de billard. Voilà qui devrait nous offrir l'occasion de boire de bons coups autour de nos PC. Je sais, le billard ce n'est pas que ça, c'est aussi la franche rigolade à côté d'une table enfumée, les discussions entre potes, et le plaisir de leur montrer qui est le vrai maître. Avec Cue Club, vous serez en terrain connu. Les non-fumeurs pourront toujours recréer l'ambiance : d'un simple clic, une couche de fumée envahira votre écran comme dans la réalité, l'odeur en moins. Quant aux discussions, ne croyez pas qu'une partie en solitaire vous les interdise. Ce produit vous offrira au fil des matchs de véritables chats avec des joueurs virtuels animés par l'ordinateur. Vous pourrez les insulter (dans la limite du raisonnable), les défier et lier des amitiés comme avec de vrais humains. On nous assure que l'I.A. se montrera parfaitement à la hauteur.
L'interface sera simple mais détaillée.
Une barre d'options vous permettra d'agir sur la puissance et l'inclinaison de vos coups. Tous les effets seront autorisés et vous réaliserez sans problème un coulé aussi bien qu'un massé. Le seul inconvénient proviendra certainement de la vue : il semblerait bien que seule celle du dessus de la table soit permise et que vous n'aurez pas la possibilité de faire tourner ou varier l'angle de caméra. Neuf types de jeu seront disponibles, ainsi qu'un mode Entraînement et deux de Championnat.
De nombreuses options vous autoriseront à transformer le décor, et même à inventer vos propres règles. Après ça, si les adversaires sont vraiment à la hauteur, vous devriez vous sentir aussi à l'aise que dans votre club habituel.

Kika



Cue Club

GENRE
Simulation de billard

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Bulldog Interactive

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2000

La barre de force permettra de faire varier la puissance de vos coups et le pointeur dirigera la frappe de la queue.

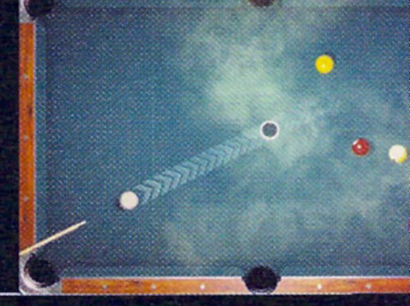




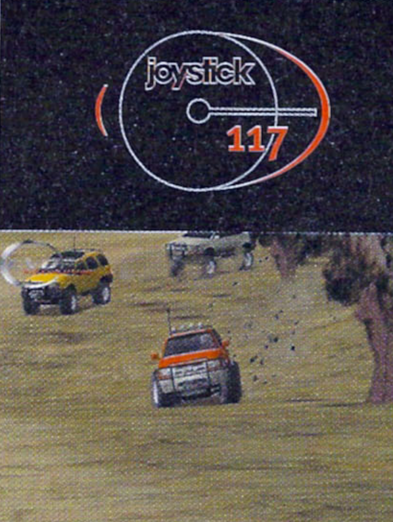
Vous rencontrerez des adversaires de tous les genres. Les femmes aussi bien que les hommes ne laisseront passer aucune erreur.



Le tapis vert vous ennuie et vous aimeriez bien avoir quelque chose de plus exotique : qu'attendez-vous pour passer au léopard, histoire de rugir de plaisir ?









Oooh, le soleil couchant, oooh, l'avion dans le ciel !

4 x 4 Evolution

GENRE
Course de 4 x 4

ÉDITEUR
Terminal Reality Inc.

DÉVELOPPEUR
Gathering of Developers

SORTIE PRÉVUE
Fin été 2000

De la Toyota Land Cruiser, de la Lexus, de la Nissan Xterra : ce sont tous ces monstres de la route qui coûtent la peau du cul que Terminal Reality nous proposera de piloter.

Vous en conviendrez avec moi, la Porte de Saint-Cloud, l'avenue Montaigne ou la place Victor Hugo ne sont pas réputées pour leurs chemins de terre ou leurs champs de boue, et pourtant, c'est incroyable le nombre de 4x4 qu'on peut y voir. Oubliez les BMW ou les Mercedes, la voiture du parvenu d'aujourd'hui, c'est le tout-terrain version luxe, avec des pneus faits pour le Camel Trophy, mais aussi des garnitures cuir, la climatisation et le lecteur de CD, pour écouter des compils Trance-Ambient-Goa de djeun's à donf toutes vitres baissées.

C'est au volant d'une de ces grosses voitures que nous aurons à parcourir les 16 pistes toutes crados et bosselées de 4x4 Evolution.

Un gros con dans un pick-up rouge essaye de me faire une queue de poisson, mais juste après il se plante et meurt carbonisé dans sa voiture et d'atroces souffrances.





Vroum Vroum, je prends des super raccourcis dans ma belle voiture rouge, youpi !

Un mode Quick Race et un mode Carrière seront présents, ainsi qu'un mode multijoueur qui, outre les affrontements à huit en LAN, permettra via Internet des courses entre possesseurs de PC, de Mac et de Dreamcast.

Bras de suspension

Le moteur 3D s'annonce tout ce qu'il y a de plus correct, puisque l'alpha-version sur laquelle nous avons pu jouer ne présente aucun ralentissement et aucun clipping, et ce même sur une machine très modeste. Les terrains, dans un style très Motocross Madness, seront parfaitement rendus, arrondis et agrémentés de textures boueuses plutôt chatoyantes. La modélisation des véhicules devrait être particulièrement réussie ; on verra notamment très bien les mouvements des bras de suspensions, les pneus qui pendent dans le vide lors des sauts, etc. Même notre petit pilote sera animé : on le verra tourner le volant et la tête dans les virages. Trop bien.

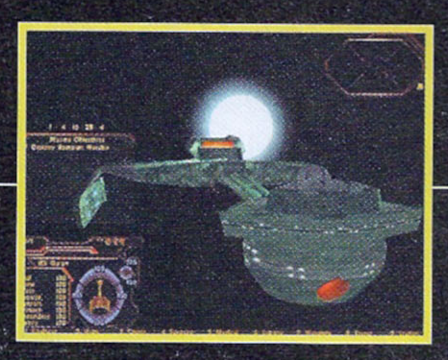
Ackboo

Le pilotage sera assez arcade, mais on sentira quand même l'inertie et la lourdeur des véhicules.

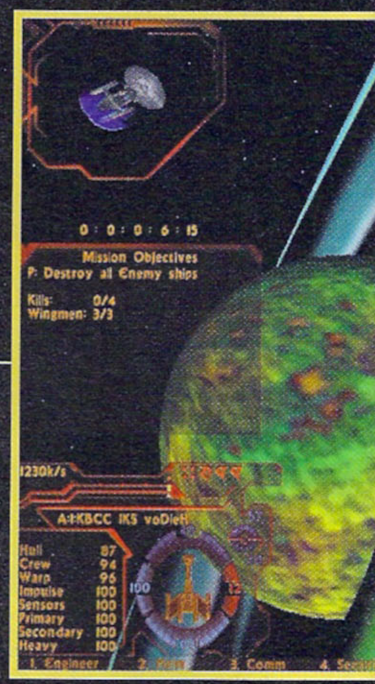
bob arctor

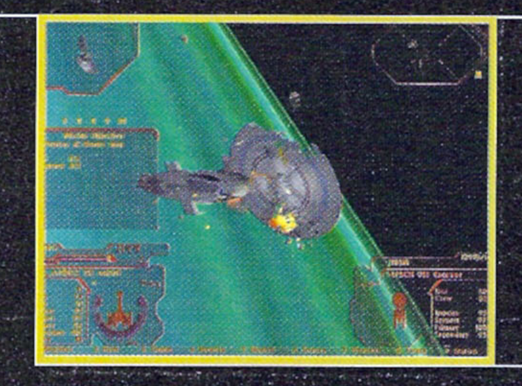
Klingon Academy

Une planète de type Saturne : traverser les anneaux est une aventure dangereuse en raison de la présence d'astéroïdes.

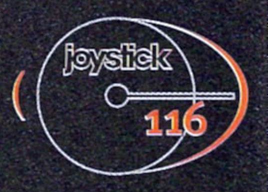


Un gros oiseau de proie. Le standard dans la flotte Klingon.





MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE VAISSEAU SPATIAL
EDITEUR INTERPLAY
DEVELOPPEUR 14 DEGREES EAST ETATS-UNIS
SORTIE PREVUE SEPTEMBRE 2000





Klingon Academy est une simulation spatiale qui prend place dans l'univers de « Star Trek », juste avant les événements du 6e film (« Undiscovered Country »), qui vit les Klingons entrer dans une ère de paix avec les humains.



Klingon Academy réserve quelques beaux effets, mais noyés dans un graphisme ambiant assez plat.



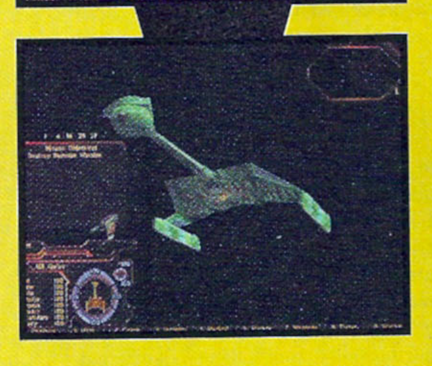
Des systèmes planétaires en vraie 3D. Ici, une Terre qui tourne sur elle-même.



Les boucliers protecteurs des vaisseaux apparaissent lorsqu'on leur tire dedans.

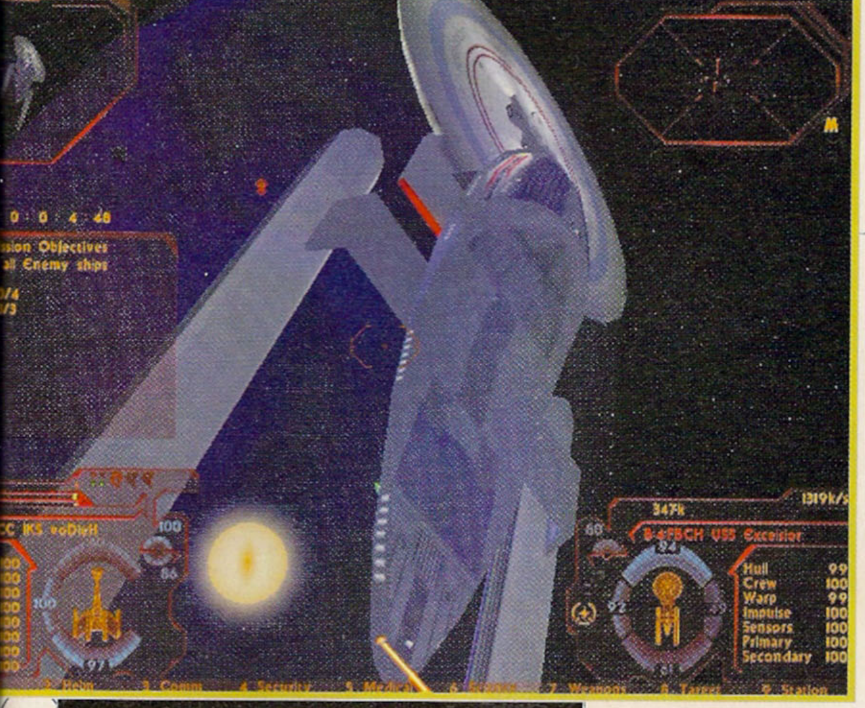
ENFIN UNE bonne LICENCE ?

À en croire les intégristes, à part l'antique jeu d'aventure Star Trek, aucun bon rejeton sous forme de jeu vidéo n'a jamais été produit pour faire honneur à la série. Pourtant, depuis quelque temps, on a eu droit à certains trucs assez classes ou plutôt jolis comme Armada, au beau milieu de la pelletée de jeux d'aventure pas terribles qui ont peuplé nos soirées de Trekkies frustrés. L'idée de sortir une simulation de vaisseaux spatiaux et de tactiques propres à une seule race non humaine apporte plein de bonnes choses au gameplay ; par exemple, on ne se pose pas de stupides questions du type « Kirk ou Picard, que choisir ? ». L'autre avantage inhérent au choix des Klingon est le fait que le joueur est placé à un poste de commandant de vaisseau/tireur bien plus réaliste pour cette ethnie qu'un simili-Kirk appuyant sur le bouton des torpilles à plasma lui-même. De plus, les tactiques Klingon, impliquant entre autres choses la possibilité de s'occulter, offrent un panel plus large d'actions qu'à bord d'un vaisseau de type constellation (comme l'Enterprise). Les mauvaises langues pourront rapprocher le jeu d'un Wing Commander ou d'un Starlancer. Il n'en est toutefois rien, ne serait-ce que par la taille imposante des croiseurs que l'on va commander. En effet, les amateurs de shoot spatial ultra-rapide seront immanquablement déçus : ici, pas question de faire des loopings et des tonneaux pour tenter de prendre l'adversaire dans le dos en profitant de son agilité. Non : Dans Klingon Academy, la majeure partie des vaisseaux ont des vitesses de manœuvre lentissimes, et ne sont pas spécialement rapides à réagir, le leader n'ayant que bien peu de commandes directes au bout de ses doigts. En effet, le jeu Klingon Academy est tout autant une simulation de commandement que de vaisseau spatial. Outre un hud assez complexe, qui s'affiche en se superposant aux scènes extérieures, on dispose en bas de quelques raccourcis pour contacter les différents postes de commandement comme l'ingénierie, les urgences médicales, les officiers radaristes, et autres spécialistes traditionnels. Les ordres s'organisent





Écran du quartier maître : on peut établir des trajectoires, des routes et autres manœuvres évasives.



dans des sous-menus qui apparaissent sous forme de QCM ; on apprend ainsi assez vite les ordres les plus courants, comme par exemple la poussée maximum avant (2-4-1) ou d'autres directives que l'on donnera le plus souvent. Klingon Academy laisse aussi une grande latitude de mouvements, puisqu'on pourra se balader en toute liberté dans les secteurs ou dans un espace intersidéral qui réserve nombre de rebondissements.

Corps CÉLESTES

Le graphisme de Klingon Academy n'est pas de la toute première jeunesse, et surprise, certaines options activées alourdissent même le jeu (je pense surtout aux champs stellaires poussés à fond, qui n'apportent rien du point de vue esthétique). Pourtant, le jeu est très loin d'être bâclé dans ce domaine : les vaisseaux et leurs effets (tirs, lueurs des boucliers, explosions) sont parmi les plus beaux que j'aie pu voir dans un titre de ce genre. Les vaisseaux Klingon ou romulanais, lorsqu'ils s'occultent, offrent aux yeux un bien beau spectacle. Cerise sur le gâteau, un truc piqué au film « Starship Troopers », à savoir les ponts enflammés visibles lorsque la coque d'un ennemi aura été percée. Mais les effets des dégâts sur les vaisseaux pourront aussi être perceptibles par d'autres moyens, comme des clignotements de tension visibles sur ces derniers, à partir du moment où leur puissance électrique aura été atteinte. Les zones spatiales ne sont pas vides, loin s'en faut. Sans en arriver jusqu'au luxe de détails d'un I-War, on se trouve souvent face à de beaux objets stellaires comme des géantes gazeuses, des ensembles planétaires, des soleils ou des trous noirs. Bien sûr, tout ce beau monde est en vraie 3D, et n'est pas plaqué dans le fond d'un décor façon Alliance.

Un vaisseau de la fédération de type constellation (en gros, l'Enterprise) lourdement armé. Bizarrement, ce n'est pas l'appareil le plus puissant que l'on puisse combattre.



Les abords d'un trou noir, pris dans le disque d'accélération, bien au-delà de « l'évent horizon ».

L'EXPÉRIENCE du combat KLINGON

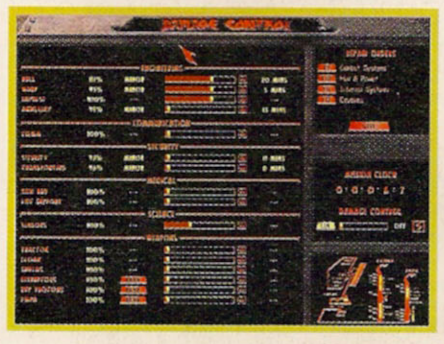
Les combats sont parmi les plus violents jamais vus dans un jeu ; les sons, qui viennent en renfort pour souligner l'importance des chocs subis par le vaisseau sont de bien bonne facture. L'affrontement entre deux croiseurs interstellaires est tout à fait conforme à ce que l'on aurait pu espérer d'un simulateur d'engins aussi énormes. À l'instar des combats présents dans les films ou les séries, il n'est pas question de mettre hors d'état de nuire un ennemi en 30 secondes : les duels, pour peu qu'on ne soit que deux, peuvent en effet durer une bonne dizaine de minutes, à partir du moment où tout le monde commence au mieux de sa forme. Les méthodes pour arriver à bout de l'ennemi sont assez nombreuses. Globalement, il est possible de passer outre l'inévitable course-poursuite, avec tirs de phasers et suppression des boucliers, en utilisant toutes les possibilités données par un vaisseau précis. Ma méthode préférée est celle, assez suicidaire il est vrai, de l'éperonnage. C'est toujours impressionnant lorsqu'on est sur le point de s'encastrer dans un autre vaisseau d'un kilomètre de diamètre. Autre possibilité, celle de prendre d'assaut les vaisseaux étrangers en transportant à leur bord des escouades de Klingons armés jusqu'aux dents, qui tenteront soit de chaparder des éléments, soit de prendre le contrôle du vaisseau.
Ces actions sont bien sûr paramétrables de A à Z, et accessibles par l'écran sécurité qui servira aussi à repousser les mêmes attaques sur notre propre vaisseau. Autre originalité du jeu : la possibilité qui nous est donnée d'occuper différents postes d'un même vaisseau. Autant vous dire que les développeurs de Klingon Academy ont sauté sur cette idée de gameplay offerte sur un plateau d'argent pour distraire le joueur de son rôle de chef suprême parfois un rien lassant. Au poste de tir, on a toute latitude pour viser avec plus de précision les centres névralgiques des vaisseaux ennemis.



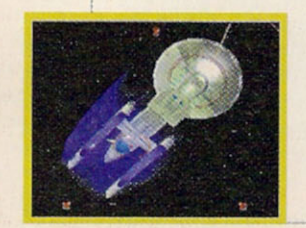
Les modèles de dégâts collés à chaque navire ont une précision confinant au jamais-vu.

Stardate : 9879.1

Le jeu solo se composera d'une campagne de 25 missions permettant de couvrir une guerre fictive contre la fédération et d'apprendre à commander l'un de ces énormes vaisseaux. Des missions vous mettront strictement sous les ordres du général Chang. Klingon Academy sera jouable (et l'est d'ores et déjà) via Mplayer. Les joueurs pourront y diriger des vaisseaux ennemis tels que l'Enterprise contre l'empire Klingon. En conclusion, Klingon Academy pourrait bien devenir un jeu culte pour ceux que le poste de commandement fait triper et qui dénigrent les affrontements stellaires à petite échelle. Le graphisme qui semble un peu pauvre par rapport à un Starlancer ou un Tachyon cache un gameplay très novateur et pour une fois crédible.



L'un des multiples écrans représentant les postes que le leader peut commander en s'y rendant.



Star Trek Voyager Elite Force

Les Star Trek, cela commence à faire un bon moment qu'on en mange à toutes les béarnaises romuliènes. Oui bon, à toutes les sauces quoi. N'étant pas personnellement un trekiste acharné, j'ai depuis longtemps arrêté de m'admirer devant la glace de la salle de bain, affublé de mon pyjama de combat vert et de gants Mapa small size sur les oreilles. Mais après avoir joué à Elite Force, il y a de grandes chances que je ressorte tout mon attirail, parce que franchement, il s'annonce vraiment très cool. Comme son nom l'indique, l'action prend place lors de la saison Voyager. Vous êtes une jeune recrue faisant partie des forces spéciales du vaisseau, et à ce titre, vous serez amené à participer à moult opérations de combat. Une histoire très scénarisée, avec rebondissements et effets de surprises, guidera le déroulement de ce jeu d'action-aventure. Car bien qu'orienté shoot, il vous mènera également à utiliser vos cellules grises afin de progresser intelligemment. Il s'agira par exemple de vous reposer sur les compétences de vos coéquipiers, ou bien de détruire certaines cibles en priorité afin de vous faciliter la tâche. Le moteur 3D est celui de Quake 3 Arena, et il semble avoir été particulièrement bien exploité par les p'tits gars de Raven Software.
On retrouvera plein d'endroits connus de la série, comme le cube des borgs, un vaisseau Klingon, ou bien encore le Voyager dans ses moindres détails (salle de commandes, de télétransportation, de briefing, etc.).
Un moteur de script assez balaise sera également présent, et devrait nous faire assister à des scènes plutôt tripantes. Ainsi, alors que des pirates se sont téléportés dans la soute de Voyager et qu'une bataille rangée fait rage, on verra les éventuels blessés tenter de ramper pour se mettre à couvert, tandis que les divers protagonistes se déplaceront dans toute la soute en utilisant leurs armes. Les traînées laser, les explosions des containers, les cadavres qui se désintègrent sous vos yeux, tout est fait pour rendre l'univers d'Elite Force crédible. N'ayant pu aller très loin pour cause de bêta récalcitrante (argh je suis super frustré...), il est encore un peu tôt pour affirmer que toute cette bonne impression passera l'écueil du test. Mais a priori, à moins d'une grosse surprise, ça devrait le faire.

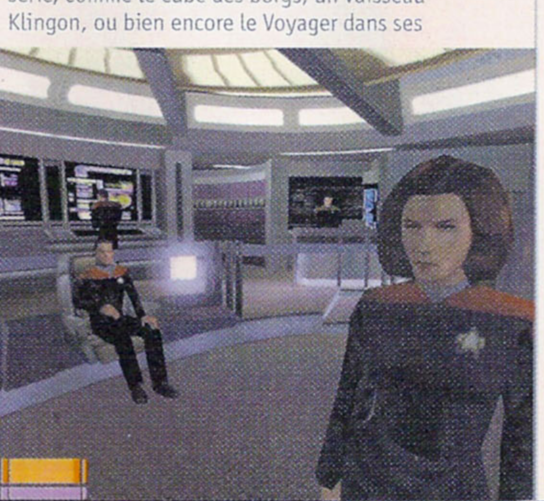
Fishbone

GENRE
Action

ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Raven Software

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2000



Une modélisation de Voyager qui va en faire baver plus d'un !

En plein cœur de la bataille, Pirates contre Fédération.

Warlords est une série connue depuis pas mal de temps. Jusqu'à présent, elle était surtout axée sur la tactique genre jeu de plateau, avec des combats automatiques et un système au tour par tour. Au bout de trois épisodes à peu près identiques, les développeurs ont décidé de revoir leur copie pour nous présenter un soft entièrement nouveau. Cette version ne possède plus beaucoup de points communs avec les précédentes. Il y aura bien sûr toujours des héros, mais le soft se déroulera en temps réel, avec construction d'infrastructures et production d'unités proches de Warcraft 2. Plusieurs types de ressources (or, métal, pierre et cristal) seront à collecter pour pouvoir développer et upgrader ses unités. Le bâtiment principal, le château, possédera 5 niveaux d'upgrade, offrant un large éventail de créatures. Les 9 camps présents



Vous pourrez utiliser le décor pour surprendre l'adversaire : les forêts constituent une planque idéale pour préparer une embuscade.

Warlords Battlecry !

GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
SSI

DÉVELOPPEUR
SSI

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2000

Vos héros aurent la faculté de s'approprier les ressources mais attention, si vous ne les gardez pas, d'autres viendront vous les piquer.

proposeront chacun des unités différentes : aériennes, maritimes ou terrestres, elles acquerront de l'expérience si elles arrivent à survivre aux affrontements.
Les héros joueront un rôle primordial : vous débuterez avec un personnage principal qui, au fil des missions, des trésors découverts et des quêtes accomplies, prendra de l'expérience et boostera ses soldats. Avant chaque mission, de nouveaux héros et des unités le rejoindront.
Si les niveaux ont l'air assez simples a priori, l'I.A. devrait vous les compliquer singulièrement. Les ennemis se montreront suffisamment intelligents pour vous rendre la vie impossible, et les 80 sorts disponibles représenteront une aide précieuse.

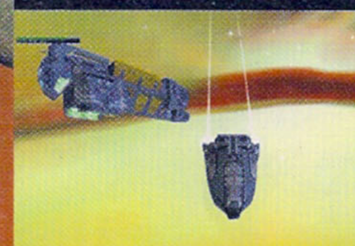
Kika



Si vous aviez l'habitude d'envoyer vos gars au casse-pipes, vous risquez d'être surpris, car vous vous apercevrez vite que vos nouvelles recrues ne sont pas suffisamment fortes pour vaincre l'adversaire. Les garder en vie pour qu'elles deviennent expérimentées est primordial.



À côté de nombreuses nouveautés, on retrouvera des vaisseaux bien connus, comme les frégates Ioniques et les destroyers.



Cataclysm

GENRE
Homeworld-like

ÉDITEUR
Sierra, ou Havas Interactive, mais pas Blizzard, ça non

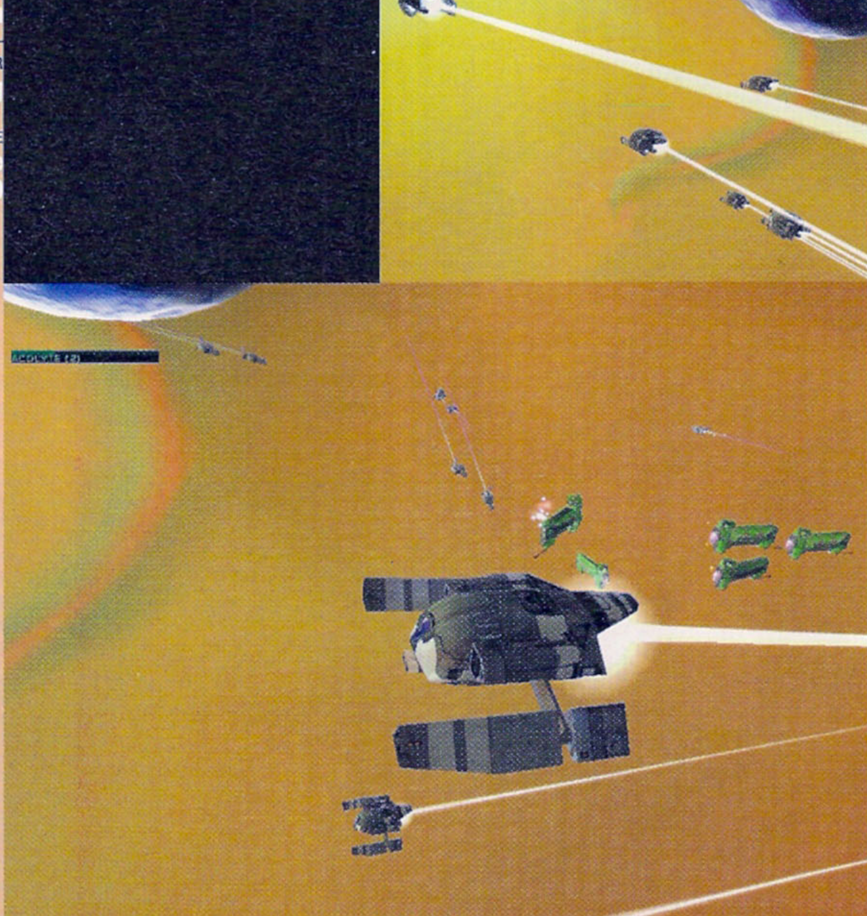
DÉVELOPPEUR
Naughty Dog

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2000

Bon, là, faut faire gaffe à ce qu'on écrit parce que les gars de chez Havas Interactive, ils sont pas souples. Limite psychorigides, même. Le mois dernier, on a frôlé la maison de correction : pensez, on a écrit que Sierra était éditeur de Warcraft, alors que non non non, Sierra et Blizzard rien à voir, en fait l'éditeur c'est Havas Interactive (qui possède Sierra autant que Blizzard). Pfiou, réprimandés qu'on a été ; il s'en fallait de peu qu'on soit tancés, même que. Bon, le fait est que tout le monde s'en fout un peu de leurs histoires, mais faut pas leur dire, apparemment ça froisse douloureusement quelques égos là-bas.
Bref, donc, gaffe : répétez après moi « Cataclysm est un spin-off de Homeworld ». Voilà, voilà. Bon, j'attends juste que les gorilles de Sierra Interactive soient allés un peu plus loin étudier les comportements déviants de la drosophile dorée, et je vous explique rapidos. Cataclysm, donc, utilise le même univers, le même principe et d'ailleurs le même moteur que Homeworld, mais ce n'est pas Homeworld 2. En fait, c'est une sorte d'Homeworld-bis, développé par une autre équipe. Voilà, c'est ça que les hommes en noir d'Havas Studios appellent un « spin-off ».
Et là vous me dites : « Pourquoi c'est pas un add-on ? » Je consulte mes notes en cachette et je vous réponds : ce n'est pas un add-on, d'abord parce qu'il est totalement indépendant (pas besoin d'Homeworld), et ensuite parce qu'il ne sera pas vendu 199 F mais… 369 F. D'ailleurs, oui, ce doit être plutôt pour cette raison.

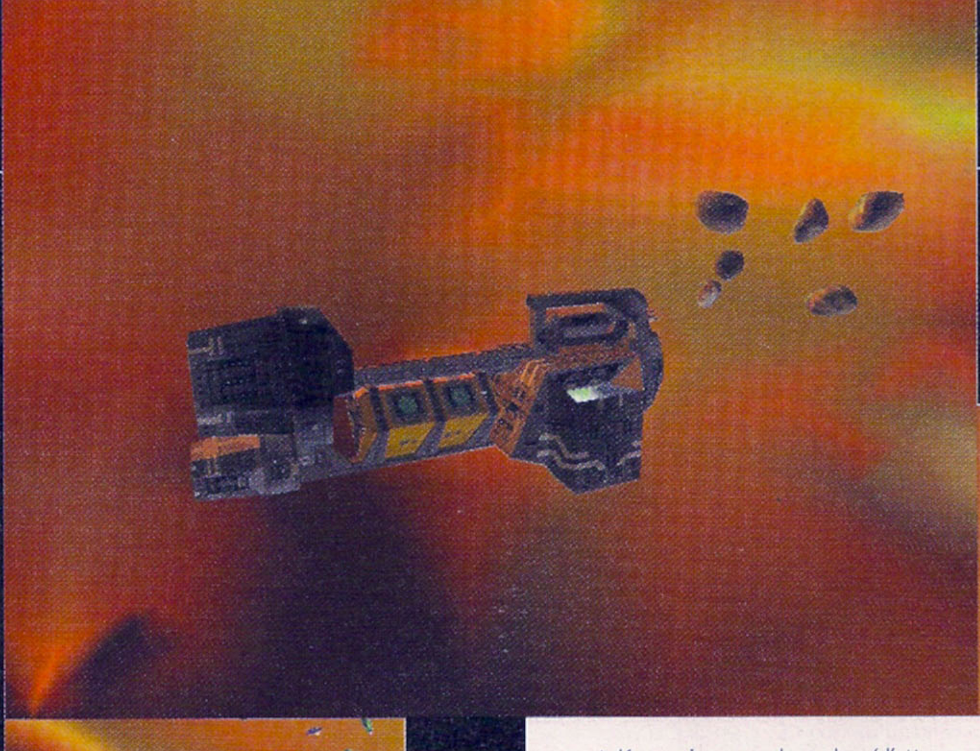
Cataclysm ne veut pas dire « catastrophe »

Si l'on oublie ce gros problème de prix (qui peut encore changer d'ici septembre, gardons espoir), les choses se présentent plutôt pas mal. Cataclysm prétend en effet répondre à un certain nombre de critiques faites à Homeworld en améliorant le jeu original. L'interface notamment a été intelligemment retouchée : par exemple, on



On nous promet une I.A. améliorée pour les vaisseaux, leur donnant plus d'autonomie en fonction du mode choisi (défensif, neutre ou agressif).

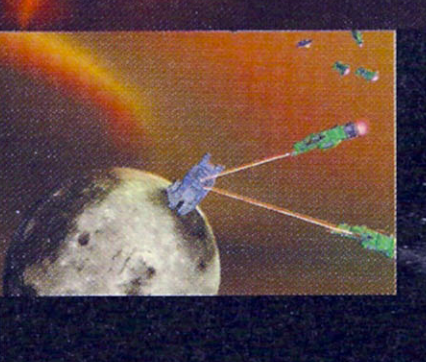






Ce Croiseur lourd a un peu de mal à atteindre les véloces Acolytes.





Les Workers servent à la fois à la récolte de ressources, à la réparation et à la capture de vaisseaux.

peut désormais passer des ordres (d'attaque ou de mouvement notamment) à ses unités depuis l'écran radar ; ce même radar (dont la nouvelle visualisation paraît un peu déconcertante) intègre d'ailleurs un brouillard de guerre bien utile pour donner un aspect plus tactique au jeu. Si le moteur graphique reste fondamentalement le même, certaines modifications ont fait évoluer le gameplay. Le vaisseau-mère peut accueillir un nombre limité de modules à construire : modules d'ingénierie pour faire des recherches, modules d'armement ajoutant des capacités offensives au vaisseau-mère, et surtout, nouveauté d'importance, module de support déterminant directement le nombre d'unités que vous pourrez contrôler. Les cartes ont changé puisqu'il existe des « portails » pour se téléporter d'un bout à l'autre des grandes maps, des ceintures d'astéroïdes mobiles ainsi qu'une nouvelle ressource, les « cristaux ».

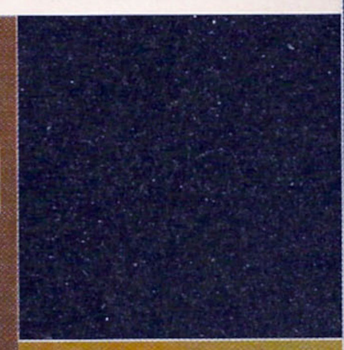
Homeworld neuf

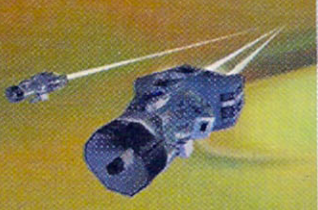


Mais surtout, mais surtout, deux nouvelles flottes utilisables en multijoueur et plein de nouveaux vaisseaux : les Mimics qui peuvent prendre l'apparence d'autres vaisseaux pour des missions d'infiltration ou des attaques en fourbes ; les Sentinelles qui forment un bouclier protecteur ; les Sangsues qui se collent aux vaisseaux ennemis pour les endommager peu à peu ; les Frégates Béliers qui enfoncent les autres vaisseaux ; ou encore les Dreadnoughts équipés d'un canon à répulsion qui endommage et repousse les ennemis. Plein de nouvelles possibilités théoriques donc, dont nous vérifierons l'utilité lors du test. Côté scénario, je ne vais pas vous en dire trop, mais sachez qu'il s'inscrit dans la continuité de la saga du premier volet, en mettant en scène une nouvelle menace mi-virus, mi-extraterrestre. La campagne sera agrémentée de scènes cinématiques réalisées avec le moteur du jeu et de « slideshows » en dessins noir et blanc, tout pareil comme dans le Homeworld pas spin-off. Voilà, y a plus qu'à attendre maintenant.

Ivan Le Fou









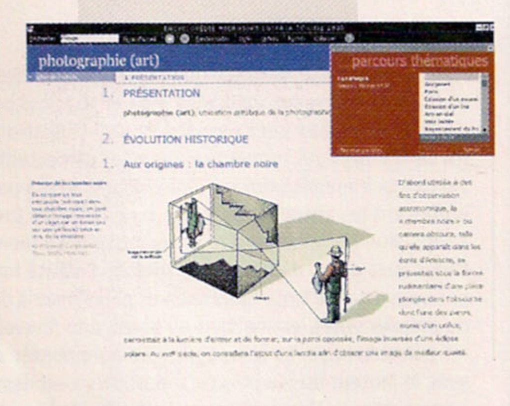
Collection Encarta 2000 DVD

ÉDITEUR : MICROSOFT
SUR PC CD-ROM

Difficile de faire plus complet que ce DVD : outre l'Encyclopédie Encarta de Luxe, il propose aussi un Atlas mondial avec une base de données équivalente au contenu de cinq CD, c'est dire la somme de connaissances accumulées dans ce produit.

Cette nouvelle version a quelque peu évolué. Les articles s'enrichissent non seulement de liens hypertextes mais aussi de liens vers le Net. Si vous trouvez un document trop généraliste, il vous suffit de vous connecter à l'un des sites indiqués en encadré pour accéder à plus de détails sur le thème que vous étudiez. Encarta propose aussi un dictionnaire mais qui n'atteint pas la qualité d'un dico papier. L'Atlas est très précis, on y découvre des localités d'à peine 500 habitants et des renseignements complets sur n'importe quelle partie du globe. Population, économie, nature des sols ou vie politique, tous les renseignements sont là, compréhensibles par tous.

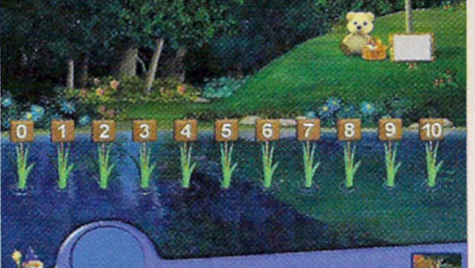
L'interface est un modèle du genre : simple et détaillée, elle vous permet de faire appel à n'importe quelle option, de n'importe où. Recherche par thème ou mot, document sonore ou photo, vous pouvez les ouvrir même en lisant le plus petit article. Accompagné d'une aide pour personnes scolarisées, Encarta est un outil puissant accessible à tous, quel que soit le niveau intellectuel. C'est un vrai complément de travail pour qui a besoin d'approfondir ses connaissances.



Histoire de compter

ÉDITEUR : TLC-EDUSOFT
SUR PC CD-ROM

Ce soft s'adresse surtout aux très jeunes enfants commençant à peine à reconnaître les chiffres. Additionner, soustraire, énumérer, ordonner, comparer, il leur fait découvrir leurs principales utilisations et les concepts mathématiques faisant partie du programme de la Maternelle et du CP. Ils apprennent ainsi les règles fondamentales du





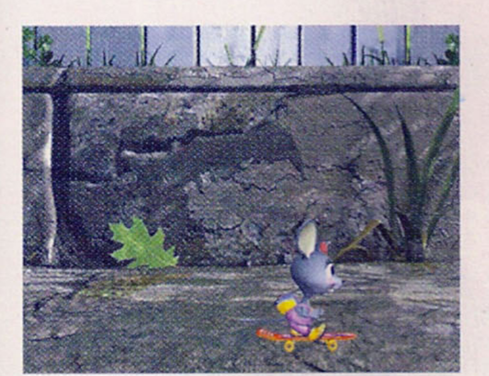


Histoire

calcul à travers de multiples jeux qui les feront évoluer en douceur vers des niveaux de plus en plus complexes.
L'interface, très intuitive, leur permet de jouer seuls sans l'aide des parents. Merlin et les personnages des contes les plus connus les guident à travers les méandres des maths et les aident en cas de difficulté. À aucun moment les enfants ne se sentiront bloqués ou en situation d'échec car au moindre problème, il leur suffit de discuter avec Merlin ou de changer d'activité pour éviter les écueils. Et s'ils finissent par se lasser de compter des bananes ou rajouter des lingots d'or, ils peuvent s'amuser avec les quelques animations cachées dans les décors ou chanter des chansons à nombres, histoire de se détendre. Après ça, vos chères têtes blondes devraient même pouvoir faire vos courses.



MIA 2
LE MYSTÈRE DU CHAPEAU PERDU



ÉDITEUR : UBI SOFT
SUR PC-MAC CD-ROM

Mia propose à travers l'aventure d'une petite souris de découvrir la nature et les phénomènes physiques. Système solaire, météo, électricité, de nombreux thèmes sont abordés sous forme de questions-réponses. Même si, a priori, certains concepts paraissent compliqués pour un enfant de 5 ans, les quatre niveaux de difficulté leur permettent de découvrir les différentes parties comestibles des plantes ou la condensation de l'eau sans trop de problèmes. Il vaut cependant mieux qu'un parent accompagne l'enfant car les explications parfois succinctes risquent d'offrir plus de questions que de réponses.

PREMIERS PAS SUR INTERNET
OU L'INTERNET POUR LES ENFANTS

ADRESSE : HTTP://WWW.MOMES.NET
SUR PC-MAC CD-ROM

S'adressant aux petits et grands, ce site offre une sorte de lieu d'échange francophone où les rubriques sont essentiellement remplies par les enfants. Un commentaire sur un sujet sérieux, une recette de cuisine inventée, un poème à partager ou des dessins à offrir, votre chérubin n'a qu'à envoyer ses créations pour les voir paraître et faire réagir les jeunes internautes. Quant aux nombreuses activités proposées, elles lui permettent aussi bien de découvrir la vie d'une petite fille marocaine telle qu'elle la raconte, que de faire partager ses dernières vacances ou son amour des bêtes. Ainsi, chacun apporte sa pierre et développe sa créativité, tout en respectant l'autre.

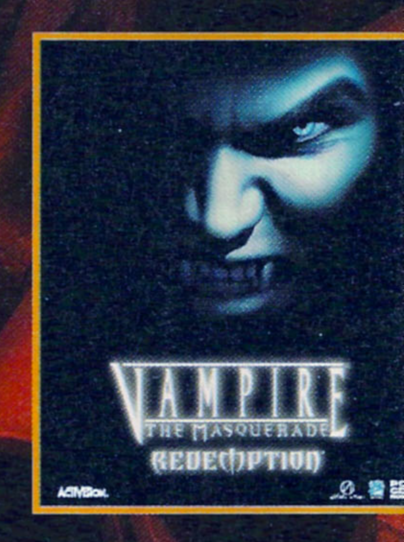
Offre d'Abonnement

Abonnez-vous !

1 AN de joystick

35% de réduction

+ LE JEU



11 numéros de Joystick 418 F
+ le jeu Vampire The Masquerade 349 F
Soit un Total de ~~767 F~~

POUR VOUS 493 F

Soit une économie de 274 F





BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n°s) et je recevrai en plus le jeu Vampire The Masquerade pour **493 F** seulement au lieu de 767 F, soit **274 F** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire
n° : ____ ____ ____ ____
Date d'expiration : __ __

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : _____
Ville : ....
Date de naissance : __ __ 19 __

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n°s de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu Vampire The Masquerade au prix unitaire de 349 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 8 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

STJ 17